AÇÃO GAMES
PRÊMIOS: MAIS CARTUCHOS SSF2!
ISSN 0104-1630 / 3451-ED. 66- R$ 3,00
11 JOGOS DEBULHADOS
HULK MEGA
FATAL FURY SPECIAL SNES
WING COMMANDER PRIVATEER PC
FORMULA ONE SEGA CD
ECCO MASTER
DICAS DA HORA
FATAIS SECRETOS DE ETERNAL CHAMPIONS
MEGA & SNES
MOGLI
THE JUNGLE BOOK
O MENINO-LOBO ENFRENTA OS PERIGOS DA SELVA
ARCADE ESPECIAL
VIRTUA FIGHTER
SHOTS: VEM AÍ STREET FIGHTER 2 DIGITAL

NOVO

DinOvo SPACE

RECHEIO LIQUIDO

TUTTI-FRUTTI

TANGERINA

BOLIN BOLA

chicle de bola

ARCOR

Games de ação, simulador, luta, aventura e esporte. Nesta edição tem de tudo, inclusive um ótimo jogo para o Master: Ecco, o golfinho. Não deixe de ler o preview de Daytona, o melhor simulador de carro já lançado para Arcade e a matéria com Virtua Fighter, um game de luta inovador e quase real.

Esta edição tem ainda um super cart de Futebol para o SNES, um game-cabeça pra moçada do 3DO e uma viagem sem fim com Privateer, mais um jogaço da série Wing Commander, para PC.

COTAÇÃO

FRACO
REGULAR
BOM
ÓTIMO
CHOCANTE

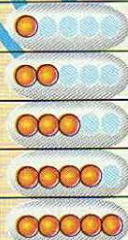



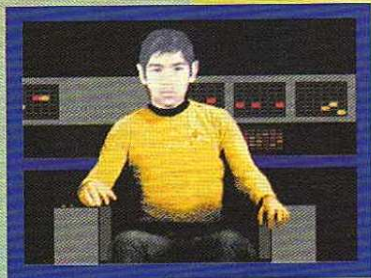
Ilustração de capa: personagem da © The Walt Disney Company

SALADA

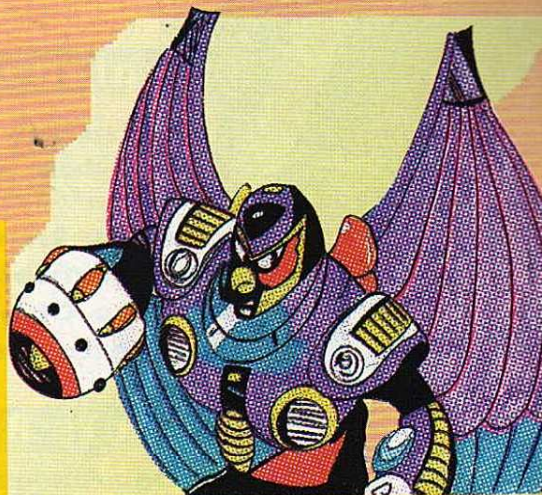
MORTAL FIGHTERS

Tudo bem com vocês da redação? Achei demais as modificações da revista a partir da edição 61. Mas gostaria de ver mais dicas para PC. Aliás, existe algum Debug Mode para a versão PC de Mortal Kombat? Por fim, vou fazer uma pergunta meio absurda, mas não me sacaneiem: existe a possibilidade de a Acclaim e Capcom se juntarem para fazer um game que misture os melhores jogos de luta de todos os tempos, ou seja, Mortal Kombat e Street Fighter?

LEONARDO R. FREITAS
Rio de Janeiro, RJ

Dicas de PC como debugs, seleção de fases ou passwords são muito mais difíceis de cavar do que as de videogame. Este é o caso, por exemplo, do Mortal Kombat versão PC. Até agora, não soubemos de um debug para ele. Mas o nosso piloto especializado em PC é superfuçador e temos certeza de que ele tirará esta dúvida. Encaminhamos para ele as outras perguntas de jogos que você fez. Sua sugestão de juntar Street Fighter com Mortal Kombat é muito interessante. Mas como Acclaim e Midway são concorrentes, fica difícil imaginar uma união deste tipo entre as duas. Por que você não desenha uma cena do jogo e manda pra gente?

TRUQUE DAS 1000 FACES

Moçada, olha o capricho nas fotos. Promovemos o Rommer Santos G. Oliveira, de Justinópolis (RJ) e incluímos o figura na tripulação de Star Trek. Depois, "atualizamos" o visual do Rolemberg Santiago de Lima, de Camaçari, e despachamos o colega diretamente da Bahia para a Europa, de uns 200 anos atrás. Por fim, uma brincadeirinha com a irmã do Werner Volmer, de Jaboatão, PE. Sorry, baby!

É um corvo? Um pombo? Um urubu? Não! É um X-AVIS RARA-MEN, desenhado pelo fera Saulo Benigno A. Siqueira, de Recife, PE. Valeu, garoto!

ZEBRA

Depois que jogo com meu Super NES por algum tempo, aparece um monte de listras na TV. O que pode ser?

LUÍS FERNANDO L. DUARTE
Rio de Janeiro, RJ

Para resolver o complexo de zebra do seu videogame, o melhor é levá-lo a uma assistência técnica autorizada Playtronic. Pode ser um simples caso de sujeira ou defeito de um componente. Só um profissional especializado pode ajudá-lo, falou?

SEGA CD

Existe a possibilidade de serem lançados os jogos Castlevania e Mega Man para Sega CD? A propósito, não encontro palavras para dizer como ficou bonita a revista.

LUÍS FELIPE MIGUEL
Porto Alegre, RS

Teoricamente sim, Luís. Se você leu a edição 63, já está sabendo que finalmente sairá uma versão de Mega Man para o 16 bits da Sega. Castlevania Bloodlines já está aí. Das versões de Mega Drive, é mais um passinho para chegar ao Sega CD... por que não? A propósito, "brigadão" pelos elogios...

CD-ROM

O Almanaque Abril em CD-ROM é compatível com o 3DO? O que acontece se eu colocá-lo para rodar no aparelho? Aliás, onde eu posso adquirir o Almanaque?

RICARDO RAMOS LEITE
São Paulo, SP

Infelizmente, Ricardo, o Almanaque Abril não roda no 3DO nem no Sega CD, no PC Engine, no Jaguar etc. Ele é compatível com o CD-ROM dos micros padrão PC, nada mais. Se ainda assim você estiver interessado, procure o Almanaque nas boas livrarias e lojas de equipamentos, software ou suprimentos de informática.

CONFUSO

É tanto videogame novo p tando que eu já estou meio c fuso. O Saturno, da Sega, pr sa do Mega Drive para func nar? O Sega CD é compat com o Mega japonês?

ALEXANDRE F. LAFF
Curitiba

O Saturno é um novo videogame de bits e que funciona de maneira t mente independente, Alexandre. Ta você o tenha confundido com o 3 que é um adaptador que transform Mega Drive num videogame de 32 Mas fique ligado: os jogos feitos pa Mega com 32X e para o Saturno s diferentes, tá? Finalmente, o Sega NÃO é compatível com o Mega japo e nem há um adaptador que você p comprar para tornar a compatibilid possível. Uma pena...

PISTOLA

Existe algum acessório p jogar Mad Dog McCree no 3 do mesmo jeito que a gente j no arcade?

FERNANDO G. C. LO
Araraquara

Infelizmente não, Fernando. A pisto existe para as versões de Sega CD

NINTENDO

Acho a revista ótima, mas tou aborrecido porque ela mostra mais quase nada Nintendo 8 bits.

MARCOS K. SHIBUKA

O que acontece, Marcos, é que superdifícil conseguir novos jogos Nintendinho para fazer matéria. Na te de previews também não c quase nada. Estamos apelando até os States, mas você acredita que a está assim? Mesmo com todas as culdades, fique tranquilo: não de mos de fazer matérias sobre videogame, ok?

EWING
ATHLETIC
FOOTWEAR

YOO JIN DO BRASIL

TELS:(011) 292-2181 / 291-5115 / 264-7910
FAX. (011) 232-7506

MÉDIO!

GAME CHARADA

O desafio desta Game Charada é encontrar, entre todas as fotos publicadas na edição 65, onde aparecem os seguintes objetos: luva de boxe, tambor, sarcófago, jaula, livros, garrafa e roda de carroça. Ao mandar sua resposta, não precisa recortar a revista: apenas indicar as páginas onde estão as fotos com os objetos procurados. Quem acertar tudo concorrerá aos prêmios.

A resposta desta Game Charada sairá na edição 69, da segunda quinzena de outubro

MANDE SUA RESPOSTA PARA: GAME CHARADA - AÇÃO GAMES, Av. das Nações Unidas 5777, CEP 05479-900, SP

Game Charada é um desafio pra quem curte a AÇÃO GAMES e manja tudo dos jogos. Se você souber a resposta deste desafio, mande correndo uma carta para nós! Os primeiros leitores que responderem corretamente serão premiados!

Resposta da Game Charada Ed. 63: RANMA 1/2 Super Battle. Ganhadores: 1º a 3º lugares – Alessandro F. de Lima, Guarulhos (SP), Luiz Fernando P. Valentim, São Paulo (SP) e Simone Lacerda de Medeiros, São Paulo (SP); em 4º – Paula Cristina Varga, São Paulo (SP); de 5º a 10º – Gésner A. Ferreira, Curitiba (PR), Railton Nepomuceno, Manaus (AM), Anderson Habitzreuter, Brusque (SC), Maico Alves da Silva, Anchieta (RJ), Sérgio Komatsu, Jundiaí (SP) e Célio Yoshiro Tanihira, São Paulo (SP).

PRÊMIOS

1º e 2º lugares: cartuchos Super Street Fighter 2 (Mega ou Super Nes, a escolher), mais poster Super Street Fighter 2 Turbo e boné Ação Games; 3º lugar: cartucho surpresa (Mega ou Super Nes, a escolher), mais poster SSF2 Turbo e boné Ação Games; 4º a 10º lugar: poster SSF2 Turbo, boné e camiseta Ação Games.

PROBLEMA

Tenho um Mega e um Sega CD da Tec Toy. Andei alugando discos numa locadora e três deles deram pau: travavam em algum momento e não saíam disso. Seria problema do meu aparelho ou dos discos?

FÁBIO L. ALVES FONSECA

É mais provável que o problema seja dos discos, Fábio. Você diz em sua carta que eles estavam bem riscados e estes riscos podem impedir a leitura dos dados – por isso o jogo trava. Não alugue discos riscados. E para resolver o problema destes que você já alugou, o jeito é levá-los para a locadora, colocá-los para funcionar, mostrar o defeito e exigir seu dinheiro de volta.

O artista desta página é o Cleudes J. S. Silva de Recife, PE. Seus códigos são bem legais, Cleudes, adoramos!

EU FIZ UM GAME

Alô galera, vai pintar um novo game na praça: chama-se O Caçador, para PC. Criado por Marcelo Silvera e Jefferson Barbosa, é um RPG-solo em que o jogador toma decisões de vida ou morte numa cidade violenta e corrompida. O Caçador, personagem principal, é um justiceiro ninja de quadrinhos alternativos. Agradeço se vocês puderem divulgar a notícia em sua revista.

JEFFERSON V. BARBOZA
Porto Alegre, RS

Está dado o seu recado, Jefferson. E não se esqueça de mandar uma cópia do game para a gente testar. Estamos curiosos para ver como é um RPG-solo, onde você controla apenas um personagem (certo?). E para toda a galera, aí vai um desenho do Caçador.

VEND...

Top Game. ... Sergenti, tel ... 205-8527, S.Pa...

Turbo Game ... controles e 2... Leonardo M. N... Sapé, 115, a... Porto Alegre, ...

Mega III com ... trole de 6 botõ... de 3 e nove car... do um de 2 jog... bio Valentini, t... 705-1466, Osa...

Carts de Mega... Golçalves, Av... cos, 78, CEP... 590, R.Janeiro...

MSX Exper... completo, 2 d... clado, joysti... nardo ou V... tel.:(011) 5... S.Paulo, SP.

Master II e ... Eduardo Co... Avenida, nº ... 401, CEP 8... Camboriú, S...

Dynavision ... controles ... carts. Wesl... Silva, tel.:(... 1519, R.Jane...

Carts para G... Gustavo, t... 261-2049, S....

Master com ... les, uma pi... carts. ... Salomão, t... 33-1516, Cri...

Carts de Me... tel.: (011) ... S.Paulo, SP...

Dynavision ... controles, ... para 60 ou ... Aluízio C. ... (021) 610-38... RJ.

Dynavision ... controle tu... pistola do ... II. João AL... (011) ... S.Paulo, SP...

TROCO

Caloi Cross com 15 marchas por SNES Baby. Anderson S. Gama, tel.: (011) 857-0624, S.Paulo, SP.

Cart Sonic Blastman do SNES por outro de meu interesse. Edgard Figueiredo, tel.: (011) 591-2737, S.Paulo, SP.

Cart Sonic 2 do Mega por X-Men ou Ayrton's Senna Super Monaco GP 2. Jaelson Sena, tel.: (011) 215-3322, S.Paulo, SP.

Carts de NES por Street Fighter 2. Vinícius O. Santos, tel.: (021) 537-5052 (com D.Celi), R.Janeiro, RJ.

Master III com 4 carts por Mega. Alexandre P. Lima, R. Lacerda Marques, 583, CEP 02440-020, S.Paulo, SP.

SNES com 2 controles turbo, bazuca Super Scope e cart SF2 - Hyper Fighting por micro da linha PC 286 ou 386. Luciano Costa, tel.: (011) 520-4100 (após 20:00hs), S.Paulo, SP.

Cart Altered Beast do Mega por um cart de SNES do meu interesse. Rafael, tel.: (0192) 79-2144.

FIFA SOCCER

Socorro! Tenho o truque para jogar com o Dream Team neste jogo e ele não funciona! O que eu faço?

ELISEU ALVES
Campinas, SP

Se a dica que você tem é aquela que saiu na Ação Games (fazer a seqüência A,A,B,B,Y,Y,X,X na tela Game Options), funciona sim. Mas você não está esperando que apareça o Dream Team do basquete para jogar futebol, né? O que a dica faz é colocar um time muito bom para jogar – por isso o nome Time dos Sonhos. Cheque a dica.

BANCAS

A Ação Games chega em todas as bancas no mesmo dia?

LUÍS HENRIQUE E. SANTOS
Pindamonhangaba, SP

A Dinap, empresa que distribui nossas revistas, lança Ação Games em todo o território nacional no mesmo dia. E fique tranqüilo: estamos antenados e, se em algum momento constatarmos qualquer irregularidade envolvendo a data de distribuição, mudaremos o esquema da Game Charada.

TOP GEAR 2 (SNES)

Oi pessoal, eu queria saber a password de Top Gear 2, porque não consigo terminar o jogo.

FERNANDO ARAÚJO SANTOS
Conceição do Caeté, BA

Alô Fernando, pega aí a password: RCYT 8<G< M8V R>RLG >(? TT

3DO

Qual modelo de 3DO é melhor: Panasonic, AT&T ou Sanyo? O que eles têm de diferente?

FÁBIO J. CORREA DA CRUZ
São Paulo, SP

É preciso que você entenda uma coisa muito importante: todos os modelos são inteiramente compatíveis, rodando os mesmos jogos do mesmo jeito. As diferenças entre eles são só marca, design e, às vezes, preço. Por isso é que o projeto 3DO é legal: com vários consoles para escolha do usuário, cada marca vai tentar vender o seu mais barato. Infelizmente, não temos os preços de cada um atualmente no mercado americano.

X-MEN (Mega)

Em X-Men, para Mega, existe algum tipo de seleção de fase? E há Continues para Eternal Champions?

THIAGO FONTES C.QUEIROZ
Rio de Janeiro, RJ

Para o X-Men temos o que você quer, Thiago: na Tela de abertura com o Magneto, aperte os botões A, B, C e Start. E comece a jogar. Quando chegar à tela com os oito bloquinhos, abaixe-se na frente deles e aperte o botão de pulo para avançar as fases. Cada bloco remete para uma fase, na ordem. Não conhecemos truque de Continue para o Eternal, falou?

O VIDEOGAME DOS SONHOS

Se você pudesse inventar um videogame, como ele seria? Esta pergunta, incluída na pesquisa da edição 62, botou a imaginação da galera pra funcionar. Vamos publicar algumas idéias dos leitores. Na próxima edição, tem mais!

O DETALHISTA
"Ele seria grande, preto, com muitos botões, entrada para todos os cartuchos e com um controle de oito botões, sem contar o Start, Select e Mode"

O ECONÔMICO
"Seria compacto, com carts legais e não gastaria muita energia"

O CONFORMADO
"Os videogames atuais estão ótimos, não há o que mudar"

O MIL UTILIDADES
"64 bits, jogos em CD, com entradas para mouse, teclado, joystick com várias funções, grande capacidade de sprites..."

O EXAGERADO
"Teria 64 bits, milhões de cartuchos, todos os maiores sucesso dos arcades, Mega Drive, Master, Nintendo, Super NES e portáteis"

O DUPLA PERSONALIDADE
"Teria entrada para cartuchos de Super NES e Neo Geo, podendo chamar-se Geo NES"

O PREGUIÇOSO
"Um videogame com o controle mais fácil de controlar..."

O .... ?
'"Sou péssimo em desenho, *modos que* fica difícil exibir as poucas idéias que tenho

O VIRTUAL
"Um videogame gigante, tipo 'Maximotion', para você entrar no jogo"

O ESTUDIOSO
"CPU de 64 bits, formato CD e já acrescido de chip calculador matemático"

O JURÁSSICO
"Que tivesse um adaptador para jogos de Atari"

SHOTS

OS FILME[S]

Midway e Capcom estão se preparando também para uma batalha nos cinemas: as turmas de Street Fighter e de Mortal Kombat vão invadir as telas logo, logo. As duas gigantes prometem os filmes para a época do Natal. Mas tudo indica que a Capcom está mais adiantada e vai lançar o seu na fr[ente]. Por enquanto, não há detalhes sobre as filmagens de M[ortal] Kombat. Mas já dá para ter uma idéia do que vai acontece[r em] SF2. Os dois personagens principais vão ser Guile e M.[Bison]. Jean-Claude Van Damme foi escolhido para ser Guile e [Raul] Julia (Papai Gomez, da Família Adams) será Bison. E [Chun] Li, a nossa musa? E o japonês Ryu, o mocinho do g[ame]? Resposta: eles ficaram secundários porque os gringo[s não] gostam tanto deles quanto nós.

Guile

Van Damme [vai] ser Guile

M.Bison

Raul Julia será Bison

BOMBA! BOMBA!

STREET FIGHTER VOLTA DIGITALIZADO EM 95

A Capcom investe pesado para seduzir o público. A empresa contratou nada menos que a equipe inteira da Midway que criou Mortal Kombat. A Midway, é claro, ficou furiosa e reclamou até na justiça norte-americana. Mas foi tudo em vão. E por que a Capcom fez isso? Simples: a nova equipe vai trabalhar numa nova versão de Street Fighter, todinho com imagens digitalizadas. E o melhor: serão feitas a partir de filmagens com os mesmos atores que estão participando do filme. O game só vai pintar em 95.

ULTRA 64

GANHA UM PODEROSO ALIADO

Sem dúvida, esta é mais uma notícia de peso da Nintendo para o Ultra 64: um acordo com a empresa canadense Alias Research. É uma das criadoras dos efeitos especiais em computação dos filmes Jurassic Park, O Exterminador do Futuro e O Segredo do Abismo, entre outros.

A Alias Research vai trabalhar na criação de pacotes de software que se casem com os chips e hardwares da Silicon Graphics. Esta tecnologia, segundo a Nintendo, será repassada com exclusividade para as licenciadas do Ultra 64 e será utilizada em novos jogos para o Super NES.

TV

A CABO DA SEGA COMEÇOU A FUNCIONAR NO JAPÃO

A TV a cabo Sega do Japão – o Sega Channel – c[omeçou a] funcionar dia 1º de julho. Felizes japoneses! A TV funcion[a de modo] semelhante a canais por assinatura que existem aqui, co[m cabo]. Só que você precisa de um cartucho especial para co[nectar na] entrada do Mega Drive. É esse cartucho que se liga ao cabo [da] assinatura.

O canal funciona assim: você liga a TV e escolhe o [game que] quer jogar num menu. O software do game é transmit[ido para o] seu cartucho especial em 30 segundos. Daí o assinan[te pode] jogar. Agora, desligou o Mega Drive, acabou o jogo. [Para jogar] outra vez, é preciso repetir a operação. O cartucho [do Sega] Channel só armazena o back-up do seu jogo, pra você [continuar] num outro dia, mas não armazena o jogo inteiro.

BRASIL ATRAI FABRICANTES DE ARCADES

Pela segunda vez seguida, o Brasil sedia a feira de arcades Salex, realizada anualmente para toda a América Latina. Mas não é coincidência: entre todos os países do Continente, o nosso é o que mais está atraindo a atenção dos fabricantes destas maravilhosas máquinas. Foi este o clima da Salex/Parkex 94, realizada nos dias 4 a 6 de agosto, em São Paulo. Uma feira que também incluiu coisas curiosas como caça-níqueis, máquinas de diversão para parques e shoppings, máquinas para a venda automática de doces e refrigerantes e até jukeboxes.

CAPCOM E MIDWAY

A presença mais marcante foi a da Romstar/Capcom, que montou um estande com 60 máquinas e um enorme videowall para a galera jogar Darkstalkers. O gerente de Marketing da empresa, Ary Ribeiro, afirma que a Capcom pretende arrebentar no Brasil. "Até dezembro, teremos 12 mil máquinas espalhadas por aqui. Mas a meta é chegar a pelo menos 50 mil nos próximos cinco anos", revela. Para difundir seus produtos no País, a Capcom está inclusive alugando seus arcades para lojistas que, eventualmemte, não tenham cacife para comprá-las.

1 *Painel da máquina do Who, com músicas da ópera Tommy*

2 *Tela do arcade de tiro Revolution X, com AeroSmith*

3 *Detalhe do arcade dos Guns'N"Roses: rosa pra todo lado*

A Midway, representada no Brasil pela Playland, trouxe seus últimos lançamentos mundiais – entre eles o arcade de tiro Revolution X (com a banda AeroSmith) e o pinball dos Flintstones. O representante da Midway presente à feira, Joseph Dillon, está animado: "Acredito que a situação econômica do Brasil vai melhorar e isso ajudará muito os negócios da Midway aqui". E promete lançar as máquinas da empresa com uma diferença de apenas 10 dias em relação aos Estados Unidos.

DATAEAST

Entre os pinballs, além da máquina d Flintstones, duas máquinas da DataEa roubaram a cena: uma com a clássi banda inglesa The Who e outro com americanos do Guns'n'Roses. O do T Who tem o adequado nome PinballWizard, em homenagem à óper rock que voltou à Broadway com enorm sucesso no ano passado. No caso Guns, foi o próprio guitarrista Slash que deu uma força no design da máquina. dois pinballs são muito legais e traze gravações originais das bandas com qu lidade digital. Pra bater cabeça!!!

SNK E SEGA

A SNK também esta presente com seus novo lançamentos: o futeb Sidekicks 2 e Wor Heroes 2 Jet. E no estand da importadora Parklan os dois últimos e fantás cos lançamentos da Seg Virtua Fighter e Dayto USA, animais! Apesar caras, as duas máquinas devem espalha se rapidamente pelo Brasil. Segundo cálculos da Parkland, nosso mercado po ter de 30 a 40 exemplares de cada um destas belezas (Confira Daytona na seçã Preview e Virtua Fighter em Arcade).

Os organizadores da feira estavam satisfeitos e podem repet a dose no Brasil ano que vem. "No que depender de mim, o Bras sedia a próxima feira", comenta Steve Whatmore, da comissã organizadora. E conta uma grande novidade: Atari, Konami Sega poderão ser os próximos fabricantes a instalar um repre sentante em nosso País. Vamos torcer!

CARTUCHO DA SEGA ARMAZENA QUALQUER GAME

A Sega anunciou uma pequena maravilha que deverá revolucionar o mercado de aluguel de games. Trata-se de um poderoso cartucho, que vem sem jogo nenhum mas pode armazenar o game que você quiser, infinitas vezes.

A novidade é uma criação conjunta das empresas NewLeaf e Fairway e foi testada nos meses de julho e agosto em locadoras nos States. Se a coisa pegar, funcionará do seguinte jeito: você compra um cartucho em branco. Vai pra uma locadora, onde paga uma taxa e um funcionário com uma máquina especial grava o game pra você. No dia em que você enjoar ou acabar esse game, voltará lá para gravar outro. Assim, acabarão aquelas confusões de balcão com o papo de "você estragou o meu cartucho".

Essa maravilha ainda não tem data pra ser lançada, nem preço definido.

DE SÃO PAULO 9 FOI CANCELADA

É isso mesmo, caros leitores. Por mo não explicados, a direção da CES Estados Unidos cancelou a Consu Electronics Show que seria realizada em Paulo, neste semestre. Oficialmente, a deste ano foi cancelada e a de 1 continua prevista. Menos mau: afin Brasil é o quarto mercado mundi videogames e uma feira como a aumenta muito a importância do nesse merc

SHOTS

SEGA DIVULGA IMAGENS DE GAMES PARA OS 32 BITS

Pode ir babando e juntando moedas no seu porquinho. Veja só que arraso as imagens divulgadas pela Sega dos primeiros games para os seus 32 bits: 32-X e Saturno. Alguns deles estão sendo melhorados antes mesmo de sair. É o caso de Virtua Fighter, no qual o número de polígonos por personagem está sendo aumentado para 500, para dar mais realismo. Segundo a revista japonesa Mega Drive Fan, a maior promessa é o game Panzer Dragon, um espacial em 3D que promete ângulos de visão nunca vistos. Mas ele só sairá em 1995.

Star Wars Arcade

The Ultimate Fig

32-X

PRIMEIROS JOGOS CONFIRMADOS

- The Ultimate Fighting - Ação
- Sidecar Strike (CD) - Ação
- Super After Burner - Ação 3D
- Super Motocross - Corrida
- Star Wars Arcade - Espacial 3D
- Tempo - Ação
- Virtua Racing Deluxe - Corrida
- Bullet Fighters - Ação 3D
- Fahrenheit (CD) - Aventura
- Metal Head - Simulador/Ação 3

Saturno

Virtua Fighter

Daytona

SORRY! SORRY!

No número passado de Ação Games, você provavelmente abriu a seção Shots e, de repente, não entendeu nada. Duas notícias apareceram editadas com formas diferentes, com e sem fotos, e havia duas séries de lançamentos sem os respectivos consoles. Sorry! Sorry caros leitores. Junto com nosso pedido de desculpas, republicamos agora a notícia dos jogos que estavam sem os consoles. São eles o 32-X e o Saturno, da Sega.

GAMES PARA 1994 NO JAPÃO

- Clock Work Knight - Ação
- Ninja EX - Ação
- Deadlus - Espacial 3D
- Chinese Detective - Adventure
- Daytona USA - Corrida
- Virtua Hang-On - Corrida
- Battle Monsters - Luta
- Virtua Fighter - Luta
- Victory Goal - Futebol 3D
- Magical Knight - RPG
- Masters Golf - Esporte
- Rampu - Aventura

NINGUÉM É CAMPEÃO POR ACASO

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESBLA - ***SÃO PAULO CAPITAL*** - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISOM-EMBRATHECH - G.G.PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - ELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARARAVILH
- TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY 'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL. VOLUNTÁRIOS - EL. SANTANA - EL. TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA - DAVI
DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.TOY. - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VÍDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN COM - COML. IMP. FÁTIMA - COOP. BANCO D
BRASIL - D'AVÓ - ECCO GAMES - EL. TAKEI - EL. CODO - EL. MARCOM - EL. SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J C S - J J C - J V VÍDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER VÍDE
- TECH VÍDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOPEMBA - LONGINES - PATRIARCA -PAULO NAGAL - POWER CONVERTION -REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL.MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU MIYAZA
- STÚDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VÍDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS BURÍ - ***SÃ***
PAULO - ABCD - EL. MUSICAL DIADEMA - EL. SASAKI - EL., TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VÍDEO - INCOR - GUBISOM - ***SÃO PAULO - INTERIOR*** - ELETRO
- G.G.PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S.NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP.SUZANO - REL.DIGITAL - REL. RU
- S.DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR.TV SOM - F.B.BRINQUEDOS - L.DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILSON TOLED
- HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - ***RIO DE JANEIRO*** - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SOJOGO
- SUSA - TELERIO - MAKRO - ***MINAS GERAIS*** - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL.FUTURO - EL.MUSICAL - EL.SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVE
E AGUDOS - HOT SOM - KIKA COLORIDA -LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VÍDEOPAN - M.A.P.M. - ***ESPÍRITO SANTO***- CITRON - EL.GOR
- EL.MONTE FUJI - EL.RANGEL - EL.YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - ***PARANÁ*** - ALDO - AÚDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VÍDEO - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - SNOBSOM - UE
- SHEVA MUSICAL - ***SANTA CATARINA*** - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDET - ***RIO GRANDE DO SUL*** - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA.REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG -ROGAT
FIDELI E FIOLI - GRIFFE - MIL SONS - J H SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - ***GOIÁS*** - ARITANA - CENTER VÍDEO - C L C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OLIVEIRA
RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - ***BRASÍLIA*** - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - ***CEARÁ*** - CLARO - FORT VÍDEO - VIT
- KING JÓIAS - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - ***BAHIA*** - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE - ***PERNAMBUCO*** - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML. SOFT - COM. PEDROSA
FONSECA - EL.MANCHETE - EL.YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R W B - SANSUEY - VISOM - ***PARÁ*** - CONVERT - F.PIO - H.VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J M L BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T. L. - Y. YAMADA - GRUP
SHOCK - VÍDEO CLUBE DO PARÁ - ***MATO GROSSO DO SUL*** - GRUPO SHOCK - TOCEYASSÚ - CASAS BURI - CIA. BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ***ALAGOAS*** - GRUPO SHOCK - ***MARANHÃO*** - ZONA FRANCA.

ARCADE

DAYTONA USA

SEGA -
CORRIDA
LANÇAMENTO:
BRASIL/
SETEMBRO

Se você acha Virtua Racing o máximo, espere até ver e jogar este Daytona USA. O game é simplesmente arrasador! Rápido e com visual inacreditável, Daytona é a última palavra em matéria de arcades de corrida. Mas esta não é a melhor parte da história. Está sentado? Não? Então, puxe uma cadeira. Lá vai: o processador que a Sega usou no arcade é o mesmo do Saturno. Conclusão: o game será transportado sem mudanças para o futuro console da Sega. UAU! Eu quero o meu!

A diferença entre Daytona e outros arcades de corrida é a modalidade: aqui, o lance é Stock Car. O esquemão do jogo não foge muito do tradicional. São três circuitos com dificuldade progressiva e quatro visões de pista bem bacanas (você escolhe com botões e muda quando quer). A novidade fica por conta das diferentes formas de largada. No circuito mais fácil (Beginner), você larga como na Fórmula Indy, ou seja, em movimento. Já nas duas pistas mais difíceis (Medium e Expert), a coisa rola como na F-1, com direito a grid de largada e tudo o mais.

Esta visão não aparece em Virtua Racing: só o asfalto. Simulação total!

BOX: PARADA OBRIGATÓRI[A]

Realismo é a palavra chave em Daytona USA. Qualqu[er] deslize e você começa a levar trancos do volante. Se voc[ê] faz uma curva com uma tangência muito ruim, um abraç[o]. As capotagem são arrasadoras! Fique ligado no desgaste d[os] pneus: se a "sola" ficar lisa demais, desencane de tentar contr[o]lar sua máquina. É quase impossível.

O carro também é sensível. Basta dar umas duas ou três batid[as] para ele ficar difícil de controlar. E totalmente detonado!!! Antes d[e] a situação ficar russa, o lance é dar uma paradinha nos boxes. Voc[ê] perde tempo, é verdade, mas compensa na volta à pista, que o carro rende muito mais.

Parar no box é importante e bem engraçado. Mecânico sofre...

Quando o carro estiver saindo de traseira (me[smo] de lado), vire a direção para o lado oposto [e] livre-se de uma bela porrada

SÓ 4 MARCHAS

Você pode escolher entre câmbio manual ou automático. Ambos têm "apenas" quatro marchas. Comece no automático até pegar as manhas de pilotagem. Quando partir para o câmbio manual, você notará que a troca de marchas não rola na direção, como em Virtua Racing, mas sim como em um carro de passeio normal.

Atenção total! Olhar fixo na pista, mão direita no câmbio, pé esquerdo no freio e pé direito no acelerador

Esta é a pista mais fácil. O deta[lhe] do Sonic na montanha é an[i]mal!!!

A Medium é um pouco mais difícil. E mais bonita também. Saque só!

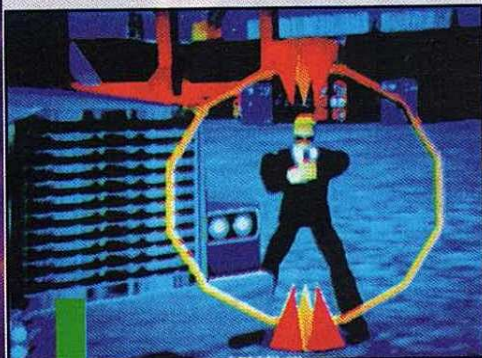
A Expert traz uma novidade. [O] circuito muda de uma volta par[a] outra. Legal!

Virtua Cop

ARCADE

SEGA - AÇÃO
LANÇAMENTO: OUTUBRO/EUA

É Virtua Racing pra cá, Virtua Fighter pra lá. Não tem mais jeito: os polígonos fazem parte do dia-a-dia dos gamemaníacos. A mais nova aposta da Sega é este Virtua Cop. O jogo segue o esquema "polícia e ladrão". O objetivo é perseguir criminosos para enjaulá-los.

Com gráficos primorosos na linha de Virtua Fighter, o game deve ganhar uma versão para 32X, o acessório que irá turbinar o seu Mega. Enquanto o 32X não sai, o lance é gastar umas fichas no arcade. Ufa! Até que enfim parece que vai pintar um arcade legal que não é de luta!!!

Os cenários são ricos em detalhes para aumentar o realismo da ação

Cuidado! Como em Lethal Enforcers, os inimigos aparecem nos lugares mais inusitados

Não marque bobeira! Quando der pra atirar, passe fogo

Boogerman

MEGA

INTERPLAY - AÇÃO
LANÇAMENTO: NOVEMBRO/EUA

As softhouses, assim como as pessoas em geral, podem ser divididas em dois tipos: as que criam e as que copiam. A Interplay tem se destacado exatamente pela criatividade. Depois do merecido sucesso de Clay Fighter, a empresa está investindo em Boogerman, um cart de ação "mutcho loco".

O herói é um carinha engraçado que faz caras e bocas o tempo todo. Seu "corpo" é um capítulo à parte: inteirinho de meleca de nariz, bem nojento mesmo. O gosmento personagem enfrenta perigos mil e muitas fases sacanas. Se você tem estômago fraco, cuidado para não ser atingido! Boogerman se transforma em um monte de membranas nasais... É, este não é o game mais indicado para depois das refeições...

Sorriso cínico seguido de boca escancarad[a] lançando uma gosma nojentaça

Na fase 2, não dê sopa pro troglodita

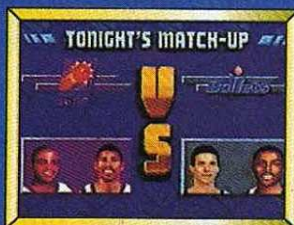
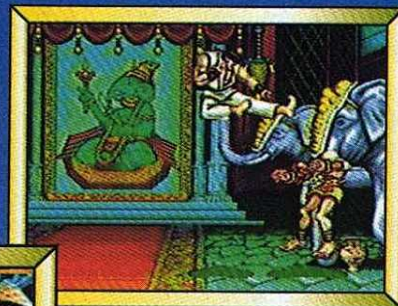
Justice League

MEGA/SNES

SUNSOFT - LUTA
LANÇAMENTO: DEZEMBRO/EUA

Você se amarra em Batman, Super Homem, The Flash, Aquaman e Mulher Maravilha? Pois bem, Justice League reúne nove super-heróis da DC Comics, lutando uns contra os outros, num fantástico game de pancadaria. A estrutura do jogo segue a linha Street Fighter 2. No modo para um jogador, você escolhe seu lutador e vai enfrentando os outros até chegar ao chefão final, Darkseid. No modo Versus, cada jogador seleciona um herói e parte pra luta contra os outros heróis. O cart traz cenários caprichados e memória de 16 Mega. A versão arcade deste cart será lançada no início do ano que vem. Pode ir arrancando as folhinhas do calendário que vem chumbo grosso por aí!

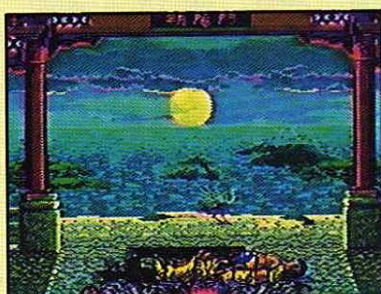
The Flash ataca: inimigos e cenários moder[nos]

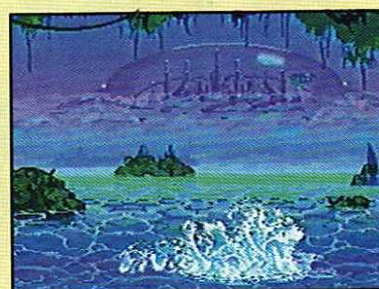
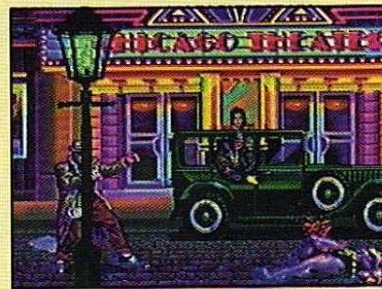
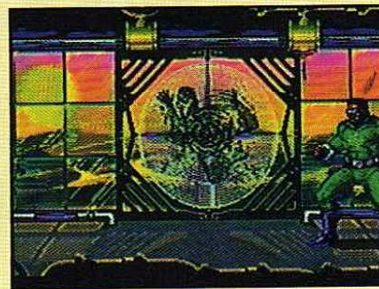
Combate entre amigos: Batman versus Aquam[an]

Eternal Champions

MEGA

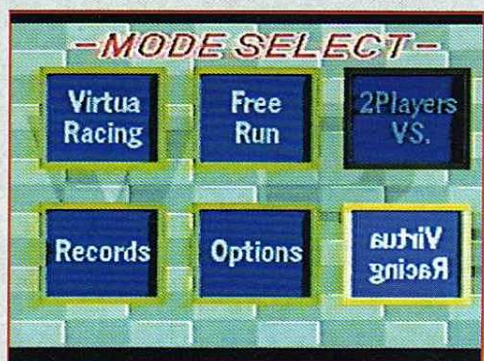
Fatais secretos - Os leitores José Mario D. Melo, de Olinda (PE) e André Luiz M. C. Machado, do Rio de Janeiro (RJ), mandaram a receita para encontrar os fatais secretos deste jogo. É chocante! Pena que não conseguimos realizar todos, pois é muito difícil. Mas continuamos tentando e, enquanto isso, vocês já podem ir tentando estes aqui. Valeu, galera!

Como fazer - Escolha o modo 2 players. O personagem que executará o fatal tem que ser controlado com o joystick 1, e a luta deve rolar no cenário dele. O lance é liquidar rapidamente o adversário. No segundo round, quando faltar apenas um tequinho de energia do oponente (ou vítima), posicione os personagens exatamente como indicado e execute o golpe de misericórdia. Aí é só curtir o resultado.

Jetha - Para facilitar, use o Rax como adversário. O pé esquerdo dele deve ficar rente ao raio de sol. Chegue perto com a Jetha e dê uma rasteira: ele será sugado por um buraco no chão

Xavier - O truque funciona bem com a Blade ou com o Larcen. Coloque o adversário perto da fogueira, tome distância e aplique uma voadora, seguida por rasteira. O personagem cai na fogueira e vira churrasquinho

Trident - Este pode ser aplicado contra qualquer adversário. Traga o oponente para perto da pedra da esquerda e aplique uma rasteira. A vítima será trucidada por um monstro submarino

Larcen - Utilize outro Larcen ou a Shadow. Leve o oponente para perto do poste esquerdo, vá para a esquerda até o poste sumir e dê uma rasteira. Os mafiosos do calhambeque vão peneirar o cara

Blade - Dá certo com qualquer vítima. Coloque o oponente bem embaixo da goteira perto do ventilador, dê a famosa rasteira e... o pobre vira salaminho fatiado

Virtua Racing

MEGA

Outro jeito de correr ao contrário - Você que lê Ação Games já deve estar por dentro da dica para correr na contra-mão de todas as pistas, né? Relembrando: quando as letras do nome Sega se juntarem, no início do game, aperte juntos **↑, A, B e Start.** Agora tente também esta outra maneira: chegar em primeiro em todas as pistas no modo Hard. Ao reiniciar o jogo sem desligar o console, a opção **GNICAR AUTRIV** (Virtua Racing ao contrário) vai aparecer e basta escolhê-la para correr as pistas em sentido inverso. Dá mais trabalho, mas tem uma vantagem: neste caso, a sinalização vai estar toda a seu favor. Sacou?

Rocko's Modern Life

SNES

Passwords - Se você já detonou o game no modo Easy, está com moral suficiente para encarar o modo Hard. De bandeja, damos as passwords:

Fase 2 - **BLAZES**

Fase 3 - **O-TOWN**

Fase 4 - **GRIPES**

Aero the Acrobat

SNES

Cinco Continues - Na tela em que o Aero aparece voando, na apresentação do game, faça esta seqüência: **X, Y, B, A, X, A, B, Y, ↑, L.** Um barulhinho diferente soará se a dica tiver funcionado.

Nove Continues - Se cinco Continues não forem suficientes, tente nove: **X, Y, B, A, X, A, B, Y, ↑ e R,** tudo na mesma bat-tela da dica anterior.

Star Trek Next Generation

SNES

Superpasswords - Depois destas dicas, o último recurso será contratar um piloto da Ação Games para terminar o jogo pra você

BGTTBTBV - Entregar os suprimentos médicos
CGTTBTBB - Abandonar a nave
DKTTBTBB - Resgatar os mineiros
DJTTBTBV - Mais informações sobre IFD
JFTTBTBB - Localizar Radny no bar
JDTTBTBV - Resgatar a tripulação da nave desativada
KDTTBTBB - Máis informação sobre IFD
KFTTBTBV - Visita aos mineiros
LRTTBTTBB - Ir ao IFD
MGTTLTBB - Depois de perder o primeiro pedaço em batalha
NKTTLTBB - Teste em Verenitor Beta V
PSTTBTBB - Teste em Verenitor Alpha 1
PKTTLTBV - Retornando a IFD
TFTTLTBV - Final

The secret of Monkey Island

Passwords - Muito trampo para ajudar Guybr a virar pirata? Não esquente: use es passwords nos momentos de sufoco. Aí elas:

Parte 1 - 3076
3176
3177
3377
3777

Parte 2 - 6200
6297
6377
2323

Parte 3 - 94
94
14
87
73
73

Parte 4 - 98
89

Super Slapshot

Times personalizados - Vá até a opção Passw no Menu principal e digite. **BR. C.D. BR.** (ass mesmo, com os pontos e deixando o últi espaço em branco). Aperte Start que o Me principal reaparecerá. Selecione Exhibition Tournament e escolha os times. Na tela "Toda Match", use o Direcional para mudar os atri tos das equipes. Quando você começar a p tida, os times já estarão personalizados. mais legal é que a manha funciona nas partic para um ou dois jogadores.

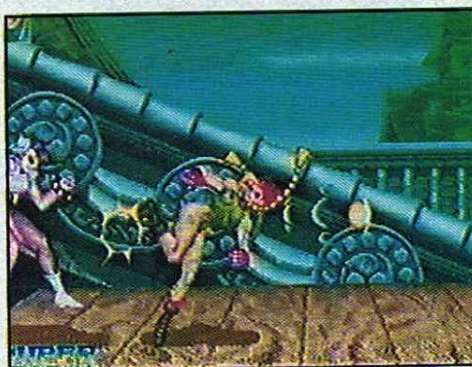
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

ARCADE

Lutadores originais - Na edição passada você ficou sabendo como lutar com o Ken de roupa vermelha e todas as características da versão Super Street Fighter 2. Agora saque a manha para fazer o mesmo com o resto da turma. O truque deve ser executado na tela de seleção dos personagens. **Escolha seu lutador, aperte qualquer botão para confirmar e, imediatamente após isso, mova o Direcional rapidamente e aperte o botão de soco fraco, tudo junto.** Para os lutadores Ryu, Ken, Blanka, Zangief, T. Hawk, Fei Long, Balrog e Vega, o Direcional deve ser movimentado para ← e →; e para Honda, Chun Li, Guile, Dhalsin, Cammy, Dee Jay, Sagat e Bison, faça ↑ e ↓. **Mas atenção: ao usar este truque, você perde o Supercombo.** Lutar com os personagens da versão SSF2 é mais vantajoso para:

Ken e Ryu - Dragon Punch atravessa as magias e os personagens ficam mais resistentes
Blanka - Volta a ser um dos personagens mais fortes e conserva as inovações da Turbo
Guile - Facão atravessa as magias e a girada de braço volta a ser dada só com soco forte
T. Hawk - Ombrada atravessa as magias
Cammy - O Thrust Kick atravessa as magias
Fei Long - Dragon Kick atravessa as magias

DEAD DANCE

SNES

Lute como chefe - Veja que truque malaco nossos pilotos descolaram para lutar com os chefes. **Selecione o modo 1 player, para jogar sozinho contra o computador. Quando a luta começar, aperte Select e Start juntos – imediatamente entra o modo 2 Players e seu adversário fica parado.** Bata nele e, assim, vá passando de fase. Quando aparecer um chefe basta assumir o joystick 2 para controlá-lo.

MEGA MAN X

Password - O leitor H. Ferreira, de Anápolis (GO), descolou esta password esperta para ir direto à última fase e com todas as armas no máximo:
3676 4667 5148

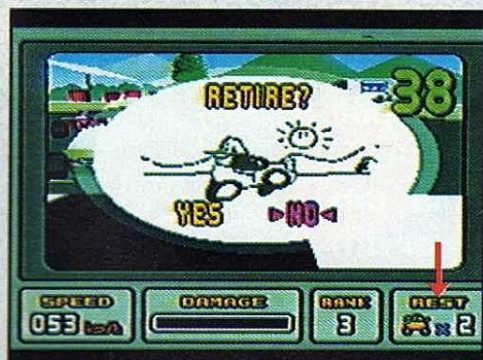
Strider

Seleção de fases - Antes de surgir a tela de apresentação, aperte juntos os botões 1 e 2. Aí é só escolher fases com o Direcional.

Wild Trax

SNES

Brincando com a animação - Saca aquela animação que aparece quando você pausa uma corrida no meio? Dá pra zoar um pouco com ela. **Nesta tela, em que aparece a mensagem Retire Yes/ No, aperte o botão que está no quadradinho direito da tela (correspondente à tecla de Pause)**. Experimente os botões X, Y, R, L e Select e você vai acelerar, diminuir a velocidade do carrinho ou fazê-lo andar para trás.

Piloto fantasma - Inicie o game no modo Battle Trax. **Quando estiver tudo pronto para a partida, não mexa em nenhum dos dois controles**. O computador vai assumir o lugar dos participantes, como se fossem jogadores fantasmas, e vai comandar a corrida. Uma boa maneira de sacar as manobras corretas no percurso ou, quem sabe, apostar com algum amigo qual carrinho vai ganhar a corrida. Se você apertar o Select, pode ainda curtir a corrida por ângulos diferentes.

Terminator

SEGA CD

Mais opções - Na tela em que aparecem as mensagens Start Options/Game Start, **aperte → e, segurando este comando, faça a seqüência B, C, B, B.** Você sacará que a dica funcionou se o cursor mudar de sete para quadradinho. Dê então o Start e você irá para uma tela secreta de opções, onde dá pra descolar 9 vidas, três tipos de armas e 98 bombas. Depois de ter escolhido tudo o que tem direito, selecione Run Game e aperte Start para iniciar o jogo com todas estas mordomias.

Striker

SNES

Final histórica - Que tal reviver as emoções de uma final de Copa do Mundo entre Brasil e Itália? Use esta password descoberta pelo leitor Flávio Heleno Pereira de Souza, de Altamira (PA): **ZX25FMHB BBBBBGBB BBQBBBBB**

Outrunners

Corra com a Virtua Formula - Para correr c esta incrível máquina do game Virtua Raci você tinha que vencer os sete desafiantes Original Mode, vencer a própria Virtua Form e só então adquiria o privilégio de pilotá Agora já dá pra fazer omelete sem quebrar ovos: **na tela de apresentação, faça a seqü cia ←, →, ←, →, B, C e A.** Você ouvirá barulhinho estranho se a seqüência entrar. Ape Start e escolha o Arcade Mode com o botão C

Mega Turrican

Pule de fase - Usando este truque, você se imediatamente catapultado para a fase s guinte. **Em qualquer momento do jogo, aper Start para pausar e faça a seqüência →, ↓, →, B e Start e aparecerá a tela com mensagem Stage Clear,** como se você já tivesse completado. Então é só continuar game na fase seguinte.

Quer saber o que um sistema de 32 bits é capaz de fazer pelos jogos de luta? Então se ligue Virtua Fighter. Depois de uma espera insuportável, o jogo enfim começa a rolar no Brasil. E que j gráficos poligonais, lutadores com movimentos muito bem articulados e cenas de babar. Ma melhor de tudo é o conceito do game, combina golpes realistas com noçã espaço. É pra esquecer tudo você já viu e aprender a lutar de n

VIRTUA FIGHTER
Sega

Luta - 1 ou 2 jogadores
8 Mega

GRÁFICO	●●●●◐
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

O game é um arraso! Mas poderia ter rounds mais longos, pra fazer valer o nosso dinheirinho

★ **Prepare-se: a Sega está produzindo uma versão com muito mais polígonos para o Saturno. Os gráficos ficarão ainda melhores**

Virtua Fighter

Apesar do jeitão de robô, os personage bem articulados e cheios de jogo de c

LUTAS REALISTAS

Saem de cena os golpes mirabolantes e magias malucas dos clássicos gan luta. Em lugar disso, VF usa movimentos mais coerentes com as artes mar Com a inevitável licença para alguns exageros, como os pulos dos person e a potência de certas porradas, capazes de jogar o adversário para a estrato

SHOW DE IMAGENS

Em VF o visual é cinematográfico. Parece que o cenário está cercado de câmeras e, a cada momento, você enxerga as coisas por uma delas. A imagem aproxima ou afasta-se dos lutadores, gira, voa por cima do cenário... um arraso. No final das lutas, rola um replay muito legal visto por um ângulo diferente. E para arrematar, o combate termina com uma pose do lutador vitorioso.

Repare, nesta foto, uma toma rea do tablado de luta

Até quem perdeu a luta c replays

Jacky

Corredor de Fórmula Indy de 22 anos. É irmão de Sarah

Rodada - aperte chute rapidamente
Flip Kick - ↖+ chute
Neck Breaker Drop - →→+ soco
Flying Elbow (quando o oponente está no chão) - ↑+ soco
Punch Spin - soco + chute
Double Spin Kick - aperte chute 2 vezes

Flying Knee - →→+ chute

SUPER ATAQUE: Detone um Punch Spin e um Double Spin Kick em seguida

Sarah

Estudante americana de 20 anos. Nas horas de lazer, Sarah pula de pára-quedas

Flying Knee - →→+ chute
Charging Neck Lariat - →→+ soco
Suplex - soco + defesa (juntos)
Flying Knee Attack (com o oponente caído) - ↑+ soco
Punch Upper - soco + chute
Rising Knee - aperte soco 3 vezes + chute

Cartwheel Kick - ↖+ chute

SUPER ATAQUE: Aplique um Punch Upper e depois um Rising Knee

Akira

Japonês de 25 anos que faz o que gosta: é professor de Kung Fu

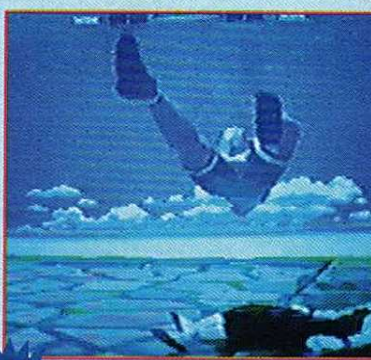
Double Kick -→→+ chute
Lariat - soco + defesa (juntos)
Overhead Hammer Punch -↗+ soco
Tetsuzanko :←→→+ soco + chute
Shin'iha -↙→+ soco

Flying Punch (quando o adversário está no solo) - ↑+ soco

SUPER ATAQUE: Aplique um Tetsuzanko e depois um Shin'iha.

Wolf

Lutador profissional canadense de 27 anos. Seu predileto é cantar em karaokês

Neck Breaker Suplex - soco + defesa (juntos)
Jogar o inimigo no chão - →+ soco
Upper - aperte soco 3 vezes
Rolling Clear - aperte chute 3 vezes

Human Windmill ←↙↓↘→+ soco

Flying Back Smash - ↑+ soco

SUPER ATAQUE: Inicie com um Upper e termine com um Rolling Clear

Jeffry

Pescador australiano de 36 anos que adora curtir reggae

Flying Belly Splash (quando o inimigo está no solo) - ↑+ soco
Pile Driver - ←+ soco
German Suplex - →+ soco
Dreaded Iron - ↓+ soco
Back Flip - soco + defesa (juntos)
Upper - aperte soco 3 vezes

Joelhada - →→+ chute

SUPER ATAQUE: Faça um Back Flip e acabe com um Upper

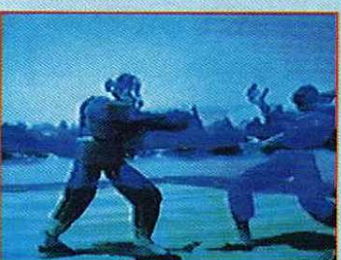
Com apenas três botões (soco, chute e defesa), combinados com o Direcional e a distância do oponente, saem os golpes mais variados. As lutas rolam sobre tablados (como os do sumô). Dá para movimentar-se em qualquer direção sobre este espaço, mas com um detalhe: quem cair para fora perde automaticamente.

A possibilidade de usar todo o tablado deixa as lutas muito mais estratégicas do que violentas

Calcule bem seus movimentos. Cair para fora do tablado - mesmo que por descuido - é fatal

Lau

Chinês, 53 anos, trabalha como cozinheiro e poeta

Flying Footstomp (com o inimigo o chão) - ↑+ soco
Vertical Kick - ↗+ chute
Piggyback - soco + defesa (juntos)
Renkantenshin - aperte soco 3 vezes + chute
Punch Kick - soco + chute

Swift Elbow Attack - ←+ soco

SUPER ATAQUE: Acerte um Renkantenshin e um Punch Kick na seqüência.

Kage

Ninja japonês de 21 anos. Não tem outra profissão. do luta é mestre na arte de iludir inimigos

Vertical Kick - →→+ soco + chute + defesa
Sweep - →→+ chute
Elbow Strike - →+ soco
Revolution Spin - aperte chute 3 vezes
Double Punch - aperte soco 2 vezes

Girada - ↖+

Flying Headbutt (qu inimigo está no chão soco

Pai

Estrela de shows de lutas, a chinesinha tem 18 anos e adora dançar

Flying Knee Attack (quando o inimigo está no chão) - ↑+ soco
Neck Breaker Suplex - →↓+ soco
Cartwheel Kick - ↖+ chute
Flying Kick - →+ chute
Back Punch - soco + chute
Up Kick Slap - chute + soco

Defesa com contra-ataque - ↓↘→ + soco

SUPER ATAQUE: Comece com um Back Punch e arrase com um Up Kick Slap

SUPER ATAQUE: Dê um Revolution Spin e depois um Double Punch

WING COMMAN

WING COMMANDER PRIVATEER
Origin
AÇÃO/ESTRATÉGIA-1 Jogador

GRÁFICO ●●●●
SOM ●●●●
DESAFIO ●●●●●
DIVERSÃO ●●●●
JOGABILIDADE ●●●●
ORIGINALIDADE ●●●●

Não há como cansar-se deste jogo. Apesar de não ter uma história de fato, as possibilidades são muitas e dão aquela coceira na gente

CONFIGURAÇÃO
PC AT 386, 33 MHz,4 Mega de RAM, monitor VGA, placas de som SoundBlaster, AdLib Roland e compatíveis

Quem pensa que vai encarar aquele temido exército dos Kilrathi está enganado. Este é um novo game da série Wing Commander e em nada se assemelha com os dois anteriores. Recebeu o nome da série, pois a história se passa no mesmo universo, já conhecido de quem pilotou as outras. Esta versão já está rolando há alguns meses e parece que os micreiros não deram muita bola. Mas o jogo é bem legal e vale a pena ficar por dentro. Quer tentar?

JOGO INFINITO

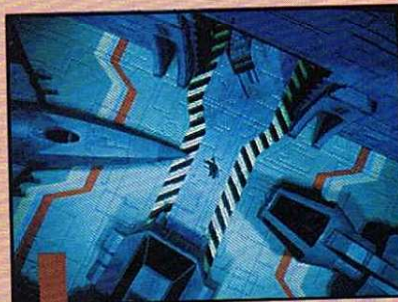
Não estranhe este título. São dois "modos de jogo". O primeiro traz missões simples e o outro desafios maiores que surgem a partir de missões mais complexas. Nada de fases. Ou seja: você joga até cansar mesmo!

GEMINI SECTOR

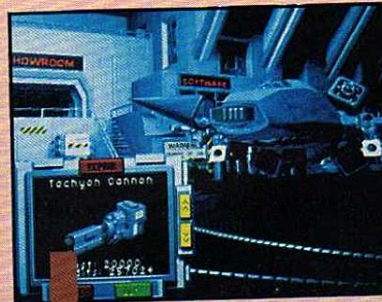
Você atua no Gemini Sector. Cada setor tem quatro quadrantes e vários sistemas. Você vai de sistema em sistema em busca de "negócios". Mas este setor fica exatamente na fronteira com o Império Kilrathi que, como você sabe, não é nada amistoso. Em suas andanças e negociatas, você pode cruzar com os Church Man (fanáticos que lutam contra a evolução das máquinas), piratas, outros privateers ou os Kilrathi.

Este é o mapa de um dos quadrantes. Há vários sistemas a seu dispor

NAVES

A **Orion** é apropriada para as missões que envolvem combates. Parece um tanque. A **Galaxy** é indicada para transporte de cargas e comércio em geral. Mas é com a **Centurion** que você arrebenta geral. É a melhor e mais cara. É veloz, comporta muitas armas e é fácil de ser manobrada.

Da esquerda para a direita: Centurion, Orion e Galaxy

ARMAS AO SEU DISPOR

Muitas e dos mais variados tipos. Seja esperto. Use as apropriadas para sua tarefa e sua nave. Você economiza e tem bons resultados. Pode "fazer a feira": Laser, Mass Driver, Meson Blaster Neutron Gun, Particle Cannon, Ionic Pulse Cannon, Tachyon Cannon, Plasma Gun, Dumb Fire, Heat Seeker, Image Recognition, Friend or Foe, Torpedo Launcher e Proton Torpedo. Achou pouco?

Use a arma mais adequada. A Tachyon Cannon recarrega em 0.4 segundos

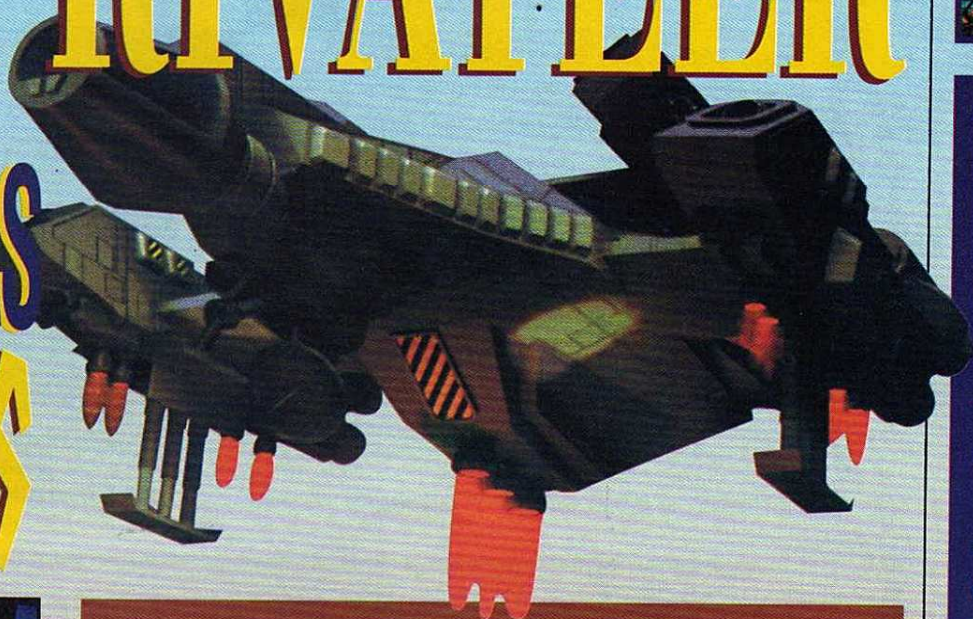
GRANA PRA QUÊ?

Em qualquer época ou lugar, dinheiro faz mais dinheiro. A grana que você recebe serve para comprar naves melhores e equipá-las de acordo com seu trabalho. Você começa com uma nave bem chinfrim, a Tarsus.

TURBINANDO A NAVE

Equipamentos não faltam pra você deixar sua nave tinindo e enfrentar qualquer parada. Os mais importantes e essenciais são os Jump Drive, que somente com eles é que você consegue ir de um sistema a outro, e o Radar, cujo uso é óbvio. Ah... não esqueça das armas, of course.

DER PRIVATEER

ATRÁS DAS MISSÕES

O chefão vai indicar o serviço. O lance é carga

Todas as bases possuem lugares certos pra você encontrar trabalho. Procure os fixers nos **Bares** que ficam em todas as bases. Muitas missões são complicadinhas e rolam através de dicas que você vai recebendo no caminho. Pagando uma pequena taxa para os **Mercenary's Guild**, você encara missões barras-pesadas, porém bem remuneradas. As tarefas do **Mission Cumputer** são mais maneiras e fracas de grana. Procure os **Merchan's Guild** para missões que envolvam cargas.

De olho no radar. Você sempre cruza com alguém querendo jogar areia em seus planos

ONDE ROLA O COMÉRCIO

As bases estão espalhadas nos diversos sistemas. Cada uma é favorável a um tipo de negócio.

- **Agricultura** - base que tem comida barata e roupas de pele. Boa para vender matéria-prima mineral e ferramentas.
- **Mineração** - são bases fixadas em asteróides para exploração. Venda comida e distração.
- **Piratas** - nestas bases você compra contrabando. Elas ficam bem escondidas nos quadrantes. Compre drogas, tabaco, escravos. Venda comida e armas.
- **Prazer** - nesta base há um alto consumo de tudo: bebidas, drogas, jogos, objetos de arte, roupas caras etc.
- **Refinarias** - são bases flutuantes que fazem combustível, plástico, produtos eletrônicos. Necessitam de comida e diversão.
- **New Constantinopla** - é a capital do setor. Ótimo lugar para negociar, rola de tudo.
- **New Detroit** - centro urbano muito desenvolvido. Venda matéria-prima para indústria e manufatura.
- **Oxford** - base intelectual. Comércio geral.
- **Perry** - é o centro militar. Compre armas, venda comida e medicamentos.

Aí está vo... do seu O... mais um t...

PRIVA...

Esta é a palav... para pirata. ... serve para ... aquele cara q... pela grana, u... nário. É claro... não é um ma... mas é esse ... você vai viver... objetivo no j... nhar dinheiro. ... so vai estufar... realizar miss... transporte – ... ilícito – de ... comprar e ven... de consumo e... dade para a po...

★Cuidado a... portar contra... Se a Confe... te pegar, t... sua inimiga...

★Há pouca... renças em ... as versões a... res. As nov... são o Cargo... fest e o View...

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHI
B E Y O N D T H E L I M I

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP - BEYOND THE LIMIT
Sega Sports
Corrida - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Até que enfim um game em que dá para escolher os melhores carros desde o começo. Demais!

COMANDOS

A	Freia
B	Acelera

A Sega caprichou, as revistas japonesas cobriram de elogios, e agora o game está aqui pra você curtir. Formula One é o cart mais caprichado de F1 já feito pela Sega Sports. Você pode escolher de cara as melhores escuderias e máquinas, enfrenta os maiores feras das pistas e, o que é melhor, corre nos circuitos e provas da temporada 93, da mesma forma como elas rolaram na realidade (ou quase). Dá para repetir a incrível terceira posição de Rubinho Barrichello no Grande Prêmio da Europa. Ou até melhorar e chegar em segundo. Então não fique parado comendo poeira. Pé na tábua!

A sua visão é a mesma que os pilotos têm das pi... Repare que os ruídos dos carros são diferentes. Dez...

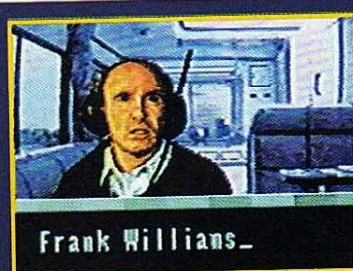
Nesta tela você coloca o nome do piloto do Mclaren nº1. Quem poderia ser...

Ausência do ídol

Uma das coisas que mais chamam a atenção no CD é a ausên... nome de Ayrton Senna. Por causa da tragédia de San Marino, a... resolveu tirar o nome do ídolo. Mesmo assim, no Options existe a... MCL NO.1 que possibilita a inscrição de qualquer nome no se... carro da McLaren, inclusive o de Senna. Só que no lugar do seu... aparece só um capacete. Durante as corridas pintam inform... como a vantagem do corredor da frente e a melhor hora para o p... O game tem três modos de jogo: Grand Prix, 1993 Mode e Fre...

1993 Mode

A grande novidade do game. Em cada uma das corridas de 93 foi destacada a performance de um piloto. Alguns dados reais foram alterados e você disputa apenas parte das voltas (o número varia conforme o GP). Seu desafio é repetir essa atuação. Uma das mais legais é a vitória de Senna em Interlagos, debaixo de uma chuva monstruosa. Como a maioria dos dados é real, as corridas ficam muito emocionantes. Se você repete ou melhora o resultado real do piloto, ganha imagens digitalizadas da corrida de verdade. Animal!

Quem consegue repetir a façanha, ganha até musiquinha para curtir as imagens reais. Inesquecível!

Faça um bom teste e veja o resultado. Olha aí o Frank Willians querendo contratá-lo

Gra... Prix

Você corre as 16 provas do campeonato. E com um... pode escolher qualquer equipe. São duas sessões d... ção antes de cada corrida. Nelas você recebe info... dicas do chefe da equipe, do engenheiro de pista e do... Dá para regular quase tudo no seu carro, até seu com... nas curvas. Feito isto, o lance é pisar fundo.

Free Run

Corra bastante em Free Run antes de encarar o campeonato. Assim você conhece as pistas e se acostuma com diferentes condições climáticas

Em Free Run, você pode correr sozinho nos 16 circ... da Fórmula 1. É possível escolher as condições do t... nublado ou chuvoso) e o número de voltas. É a me... de conhecer os circuitos.

THE INCREDIBLE HULK/U.S Gold

Lançamento Tec Toy
Ação - 1 jogador
16 Mega

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●

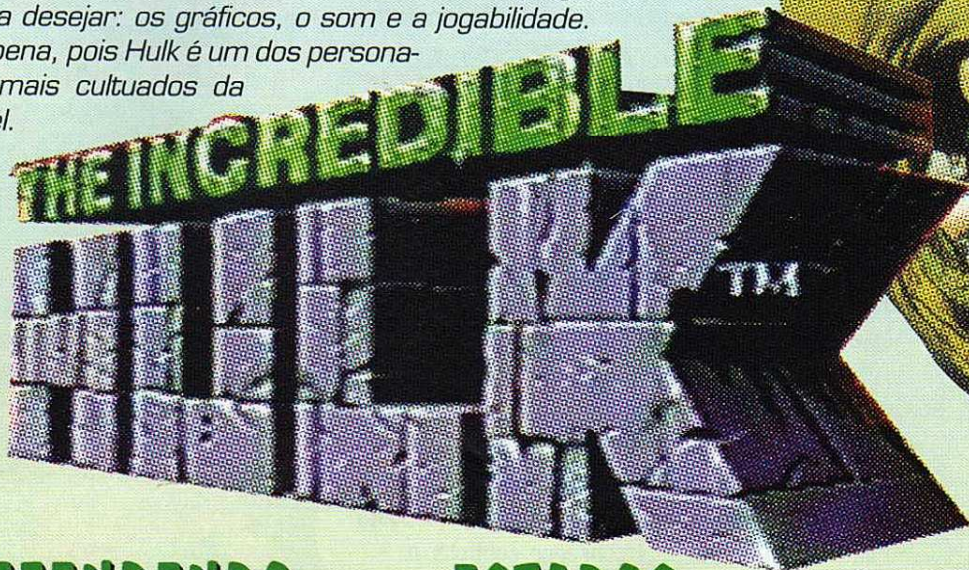
Os gráficos e o som deixam a desejar: parecem os de jogos antigos. Um lançamento desta importância merecia um visual melhor.

COMANDOS

A	Soco/Tiro (no estado de Bruce Banner
B	Pulo
C	Pegar ou soltar objetos
Start e depois C	Transformar-se em Hulk ou Bruce Banner

★ **Quando você anda agachado os tiros dos inimigos não o atingem. Aproveite!**

★ **Não perca tempo enfrentando todos os inimigos que aparecem. Muitas vezes é melhor evitá-los**

Você já ouviu gente dizendo que "virou bicho", certo? Só que isso nunca acontece, a não ser que a pessoa se chame Bruce Banner. Este realmente vira bicho, ou melhor, vira Hulk! Sim, é isso mesmo, depois de detonar em seriados, desenhos e quadrinhos, o gigante verde chega prometendo ação, para alegria da moçada do Mega. Mas antes de estourar rojões, saiba que o cart não é exatamente empolgante. Tudo deixa a desejar: os gráficos, o som e a jogabilidade. Uma pena, pois Hulk é um dos personagens mais cultuados da Marvel.

DEFENDENDO O PLANETA

A história é conhecidíssima: O Dr. Bruce Banner, um físico nuclear, é exposto a uma grande dose de raios gamma num acidente em seu laboratório. A radiação deixa um efeito estranho: quando fica nervoso, Banner se transforma numa criatura incontrolável: o incrível Hulk! Neste game, os problemas começam quando o maléfico Leader deflagra um plano de conquistar o mundo. Para isso, ele conta com um exército de robôs e aliens. E com a ajuda de quatro dos maiores inimigos de Hulk: Rhino, Tyrannus, Absorbing Man e Abomination. Para encarar essa, Banner tem recursos diferentes em quatro estados distintos de transformação.

Não bata nas faces de pedra que estão se encarando: você vai para os espinhos. Soque apenas as outras, para abrir passagens secretas

ESTADOS DE ENERGIA

Quando a sua energia estiver num nível crítico, pegue as cápsulas gamma

Você comanda Hulk em quatro estados de energia. Saque quais são.

Super- Hulk - É o seu estado no começo do game, com o nível de energia (gamma) acima de 40%. Se cai abaixo disso, você se transforma em Hulk.

Hulk - Neste estado você tem apenas os movimentos básicos. Se a energia cair para 5%, você vira Bruce Banner.

Bruce Banner - Como Bruce, você não pode lutar, mas entra em áreas que não são acessíveis ao grandalhão. Conseguindo mais de 5% de energia, você volta a ser Hulk.

Hulk-Out - Superpoderoso e com habilidades especiais. Mas só rola com mais de 70% de energia. Para isso, pegue uma megacápsula gamma.

ITENS

As cápsulas de tr[...] mação quebram [...] galho. Peque-as [...] que for possível

O chefe da fase 3 é Absorbing Man [...] quando ele girar a bola mais devaga[...]

O game tem 3 níveis de dificuldade [...] começa com 3 vidas, mas pega[...] ções que dão vidas extras pelo ca[...] Pegue as cápsulas gamma em c[...] barris e vasos. Elas servem para r[...] sua energia. Quando quiser explora[...] área inacessível para o Hulk, u[...] cápsulas de transformação. Elas [...] tem que você se transforme de Hu[...] Bruce Banner e vice-versa. Nesta [...] formação você não perde energia. São cinco fases com um chefe no fi[...] cada uma. Este confronto tem um t[...] limitado, mas você pode aumentá[...] pegar moedas. A moeda com um T [...] dá mais 10 segundos de luta; a m[...] com um C (continue), também pe[...] continuar a luta. Mas só há 3 mo[...] com a letra C no game.

MOGL
THE JUNGLE BO

THE JUNGLE BOOK/ Virgin

Aventura - 1 jogador
16 Mega

GRÁFICO	●●●●◐
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●○
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

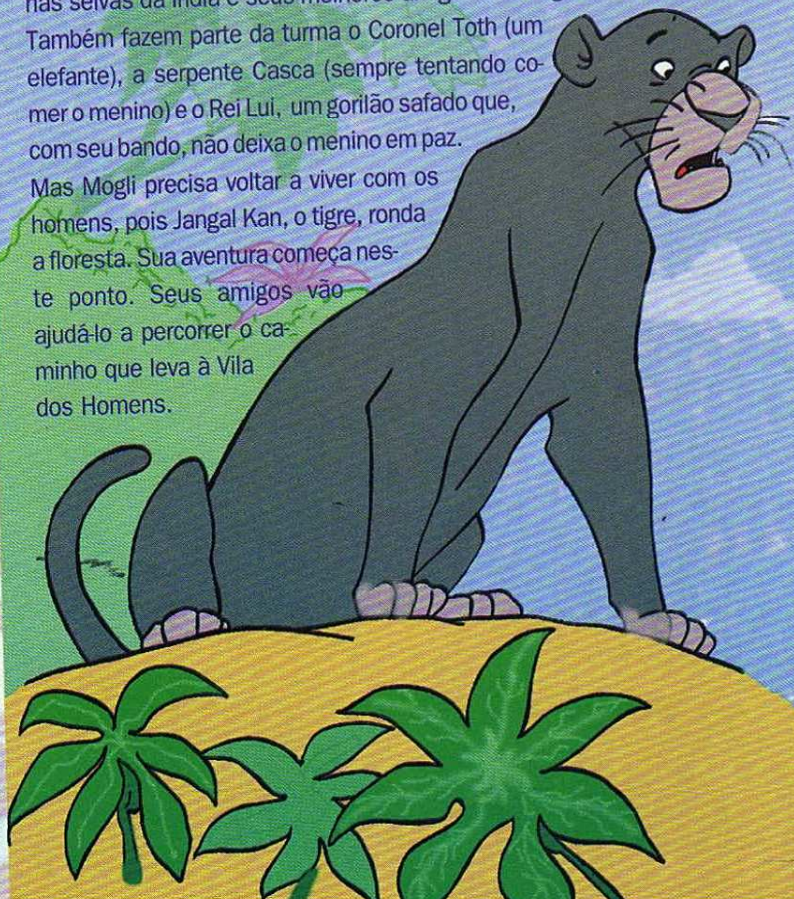
Taí um game que prova que não é preciso um super-desafio para agradar a galera.

A Softhouse Virgin não brinca em serviço. Basta lembrar de games como Aladdin, Cool Spot, The 7Th Guest entre outros. E neste cart do Mogli (The Jungle Book), ela não fez por menos: caprichou para fazer um dos melhores carts de aventura do ano. Ainda bem: quem era criança nos anos 70 – e até nos 80 – cansou de ouvir os disquinhos coloridos Disney. E a história de Mogli, o menino-lobo, é uma das mais bonitas.

MEGA E SUPER NES

A versão de Mega deu de dez na de SNES. Os gráficos são bem legais e a magreza do menino Mogli dá muita graça aos movimentos do personagem. Já na versão de SNES, Mogli aparece desengonçado e com olhos grandes demais. A jogabilidade do Mega é perfeita e deixa os movimentos precisos. Já no SNES, a resposta é muito rápida e você mal consegue controlar o personagem. A história das duas versões é a mesma, mas os cenários variam.

PRA QUEM NÃO SABE

Baguera, a pantera, certo dia ouve um estranho som na floresta. Fuçando a mata, ela descobre um bebê humano. Certamente ele pertence à Vila dos Homens. Baguera entrega o garoto para uma família de lobos. Ele é criado nas selvas da Índia e seus melhores amigos são Baguera e Balu, o urso. Também fazem parte da turma o Coronel Toth (um elefante), a serpente Casca (sempre tentando comer o menino) e o Rei Lui, um gorilão safado que, com seu bando, não deixa o menino em paz. Mas Mogli precisa voltar a viver com os homens, pois Jangal Kan, o tigre, ronda a floresta. Sua aventura começa neste ponto. Seus amigos vão ajudá-lo a percorrer o caminho que leva à Vila dos Homens.

JOGO FÁCIL

Este é o tipo de game que agrada pela história e pelo visu[...] jogo é bem fácil. São dez fases para coletar diamant[...] centenas de itens de energia e armas, como bananas, ban[...] duplas e cocos. Para passar de fase nem sempre há chefe[...] maioria delas basta encontrar Baguera tirando um ronco. [...] se você não apanhar os diamantes, nada feito. Vej[...] tabelinha os níveis de dificuldade e quantos diamantes são necessários coletar

NÍVEL	PASSAR FASE	BÔ
Practice	8	15
Normal	10	15
Hard	12	1

FASES DE BÔNU

Coletando os diamantes pedidos, você entra na fas[...] bônus. Todas são parecidas e valem pontos. Pegue tod[...] itens no tempo certo. Há uma vida logo no início: caia na [...] bata na cobrinha, que funciona como uma molinha, e [...] joga pra parede

PREPARADO PRA VIAGEM?

Não esqueça que todas as fases seguem o mesmo pique. Pegue todos os itens. A bússola é importante pois indica a direção dos diamantes. Corações repõem energia. A máscara dá invulnerabilidade temporária. E o rosto vale uma vida extra. Não dispense a ampulheta, que aumenta seu tempo. O game tem três Continues e você começa cada fase com três vidas. O elefante marca tela.

Se Mogli fica um tempo parado, começa a fazer gracinhas tipo equilibrar banana na nariz e outros malabarismos

Jungle by Day

O cacho de bananas dá bananas duplas. As bananas simples são infinitas

Dawn Patrol

Pegue carona no elefante. Mas cuidado: cada esguichada dele tira energia

Balu and the River

Uma bela barriga até que tem suas vantagens

The Great Tree

Fuce dentro das árvores. As entradas te levam pra cima e pra baixo

The River

O casco da Tartaruga serve bem de barco. Mas a pedra afunda rapidinho

Tree Village

Entre nas casinha e aperte ↑ para ir de uma para outra

Eis seu primeiro inimigo. É Casca, a serpente. Fique embaixo dela e mande coquinhos. Ah! os cocos são melhores para encarar chefes

Proteja-se embaixo do galho e mande coquinhos. Quando os macacos se separarem ataque os dois de baixo e suba no galho para derrotar o último

As cobrinhas estão sempre dormindo e aparecem no jogo todo

Muita música e todas fiéis ao filme. Será que alguém se lembra do tema de Balu (The Bare Necessities)? "Eu uso o necessário, somente o necessário, o extraordinário é demais..."

The Ruins

Este é o reinado de Rei Lui. Mais macacos. Entre em todos os cantos. Fuce bem atrás das colunas

Collapsing Ru

Teimoso como qualquer símio, difícil de derrotar. Quando e duas bananas, pule, se atirar tr xe-se. Pule também dos cocos

Jungle at Nig

Cenário noturno sem novidades nada está chegando ao fim

The Wastelan

O cenário de Jangal Kan é tempe Mova-se sempre para escapar d

Observe bem os "zs": é sinal de co atrás da árvore

Para enfrentar o tigre, pule no pi estiver subindo e dispare sua a

THE JUNGLE BOOK
Virgin

Aventura - 1 jogador
16 Mega

GRÁFICO ●●●●
SOM ●●●
DESAFIO ●●●●
DIVERSÃO ●●●●
JOGABILIDADE ●●●
ORIGINALIDADE ●●●●

Os gráficos não são muito nítidos e o scrool é mais rápido que o personagem. Mas a diversão é garantida.

Rudyard Kipling foi o autor da obra The Jungle Book. Nasceu em Bombaim, na Índia, em 1865, e se consagrou na Inglaterra. Faleceu em 1936, em Londres

PEDRAS PRECIOSAS

Pegue os diamantes para ganhar Continues ou fases de bônus. Veja quantos são necessários no modo normal. No hard, você precisa pegar todas as pedras e deve descobrir quantas são.

Fases	Verdes
1 e 2	40
3 e 4	26
5 e 6	49
7 e 8	26
9 e 10	31

Fases	Vermelhos
1	18
2	22
3	13
4	13
5	18
6	31
7,8 e 9	13
10	18
11	27

MOGLI
THE JUNGLE BOOK

© THE WALT DISNEY COMPANY

A versão do cart de Mogli para SNES já está rolando nas locadoras do país e, se você gosta de aventura, corra atrás. O resultado final não fica devendo muito para quem gostou de Aladdin, outro game da Virgin. O game para SNES traz um desafio maior que a versão para Mega, o que é bom em jogos de aventura. Além disso, o visual ficou legal, com animações caprichadas: Mogli faz malabarismos, dança e rebola. As duas versões trazem pequenas diferenças. Compare esta aqui com a de Mega. Damos o serviço completo.

ITENS

O jogo tem 11 fases com dificuldade crescente. Você só enfrenta três chefões: Casca, o Rei Lui e Jangal Kan, o tigre. Nas demais fases, o lance é chegar ao final. Mas não pense que é simples. Você precisa saber exatamente onde pisa. Mogli está sempre na floresta e usa cipós como principal "meio de transporte". Pegue as frutas e use como armas contra os chefões. É bom não dispensar nenhuma. A melancia verde dá um coração de energia. Ao ver um ídolo brilhante, não vacile, para cada ocasião ele dá um efeito ou poder diferente.

Tá vendo a máscara? Invencibilidade temporária

Como na versão de Mega, o elefantinho marca a tela

O COMEÇO

Mogli começa sua viagem para a Vila dos Homens. O esquema é sempre o mesmo. Pegue tudo o que estiver no caminho e olhe por onde pisa. Ao encontrar o amigo Balu, você passa de fase.

Que delícia de melancia! Energia bem-vinda, pois só de encostar no inimigo você enfraquece

UM DIA NA SELVA

Com certeza seu senso ecológico vai aumentar depois deste game. Muita mata pro garoto explorar. Nesta fase pinta carona em pássaro e em folhas de árvores. Na versão de SNES há muito mais vidas que na de Mega. Bom, né?

Balu bem escondido joga a máscara pra você. Legal para proteção. Vão pintar blocos para você usar pra subir, ok?

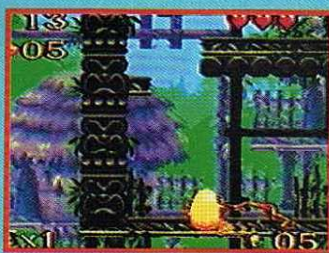
CASCA, A COBRA

Esta é a fase da serpente. Casca não pensa em outra coisa. Desde que Mogli era um bebê, a víbora tenta hipnotizá-lo para depois devorar o magrelinho. Você vai encontrar os macacos e enxames de abelhas para azucrinar. Bananas neles!

Esta simpática corujinha dá um coração de energia se você jogar uma banana nela

Uau! Casca arregala os olhos para jogar seu raio hipnótico. Dispare cocos e o resto da feira

VILAS NAS ÁRVORES

Este cenário está bem mais completo que na versão da Sega. Entre e fuce em todas as casinhas procurando pedras e armas. Se você não estiver bem munido, é legal ir e voltar várias vezes para pegar tudo o que tem direito.

Opa! Este ovo é da serpente dorminhoca. Elas servem de molinha para você ir aonde quiser

CARONA NO PÁSSARO

O cenário é o mesmo da fase anterior. Mas para percorrer a fase toda é legal ir de carona no pássaro. Use também a gangorra. Seu trabalho vai ficar mais fácil.

Olha aí seu "avião". Procure pegar o maior número possível de pedras vermelhas e garanta Continues

A CACHOEIRA

Esta fase não aparece na versão de Mega e é bem cabeluda. Entre em todos os buracos. Neles há vidas, pedras, cobrinhas-molas e outras malvadas. Mogli também pode dar passeios pela água usando as plataformas.

Abra a boca seu feioso! A língua do lagarto serve de trampolim

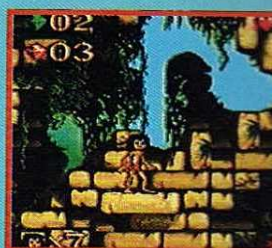
Balu está aqui no alto da cachoeira dentro da caverna. Mas não será fácil chegar lá. Você terá de subir e descer muito até pegar as manhas

Fase de bônus da fase da cachoeira. O cenário é o da Vila das Árvores. Pegue a ampulheta para aumentar seu tempo. Raspe tudo

REI LUI

Oh, não! Fase danada mesmo! Mogli vai ter que passar pelos domínios do Rei Lui, um gorilão sacana que só quer pentelhar Mogli. As ruínas estão prontas para cair na cabeçá do menino-lobo.

Use as pedras salientes ... plataformas. Um vacilo ... cai

Rei que se preza tem trono, mesmo sendo um gorila. Não ataque quando ele estiver balançando os braços. Use todas as armas. Ele foge e você vai enfrentá-lo na fase seguinte

COLAPSO DAS RUÍNAS

Meu, você tem que ser muito "ninja" para passar esta fase. É bom ter muitas vidas. Se Mogli der uma escorregadinha, um abraço. Procure logo de cara o elefante pra marcar tela e veja lá onde pisa.

Ele voltou! Que macaco teimoso. Abaixe ou pule para desviar de seus ataques e todas as suas bananas serão poucas. Boa sorte

É importante saber ... pois as plataformas ... sem você esperar

GRANDES ÁRVORES

Passagens secretas não faltam nesta etapa. Dê uma de xereta e entre em todos os lugares. Bom, olhos grandes ele tem, né?

Bem camarada, este pássaro dá aquela carona esperta. Achar a saída é mole

A SELVA À NOITE

Finalmente o pequeno Mogli está terminando sua jornada. A Vila dos Homens está próxima. Mas o desafio maior será enfrentar Jangal Kan.

Evite os cactus vermelhos e as plantas que soltam espinhos. Use a cobrinha para pular sobre as plantas

FINAL

Jangal Kan está esperan... menino e o cenário é ten... so. Vai pintar até carona... pena de urubu. Desvie-se... raios e das labaredas.

Para atravessar este lago ... nas fontes no maior gás

Depois de muito, mas muito ... foco, você dá de cara com a ... Se você estiver com pouca e... gia e sem armas, "té logo"

SNES

FATAL FURY SPECIAL

Mais uma vez os "lutadores de joysticks" são convocados para uma batalha. Agora o desafio é Fatal Fury Special, o último game da famosa série do Neo Geo. A grande novidade em relação à Fatal Fury 2 é que nesta versão dá para controlar

FATAL FURY SPECIAL
Takara
Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Apesar de a jogabilidade não ser ideal, os gráficos e som ficaram legais e esta é a melhor versão da série

COMANDOS

A	Chute forte
B	Chute fraco
X	Soco forte
Y	Soco fraco
L	Ataque forte
R	Muda a posição do lutador na tela (mais para o fundo ou perto)

OS NOVOS

DUCK KING

Head Spin Attack - ←→ + soco

Break Storm - ↓↘→↗ + chute
Beat Rush - →←→ + soco
Dancing Dive - ←→← + chute
Needle Low - ↘ + chute
Golpe especial - ←↙↓↘→↗↓+B+X

TUNG FU RUE

Golpe especial - →↘↓↑ + B + X

San'hibu - ↓↙← + soco
Gekihou - soco repetidamente
Shoha - ↙↗ + soco

BILLY KANE

Golpe especial - ↓↘→↘↓↙ + Y

Kyoshu Hishokon - ↙↓↘→
Tchudan Sansetsukon Zuki - ←
Koma Otoshi - ↙↗ + soco
Senpukon - soco repetidamen

OS TRADICIONAIS

TERRY BOGARD

Golpe especial (magia) - ↓↙←↙→ + X + B

Soco de fogo - ↓↙← + soco
Fogo no chão (magia) - ↓↘→ + soco
Girada no ar - ↓↑ + soco
Facão - →↘↓↙←↖ + chute

ANDY BOGARD

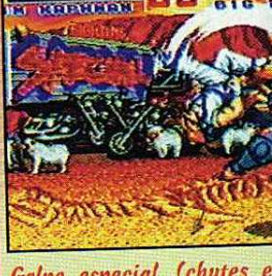
Golpe especial (voadora de fogo) - ↓2seg↘→ + B + A

Guilhotina (giro de braços) - ↓↘→ + soco
Bola de fogo - ↓↙← + soco
Cotovelada correndo - ↙↓→ + soco
Voadora - ↙↗ + chute

JOE HIGASHI

Golpe especial (supertufão) - →←↙↓↘→ + X + B

Tiger Kick - ↓↘→↗ + chute
Tufão - ↓↘→ + soco
Seqüência de socos - aperte soco rapidamente
Pernada de fogo - ↙↗ + chute

KAP HW

Golpe especial (chutes e ↓↙←↙→ + A + B

Facão - ↓2seg↑ + chute
Espacate - ↓↙← + chute
Seqüência de chutes na car ↓ + chute

FURY
IAL

chefões, lutar com personagens do primeiro jogo e enfrentar o Lutador Secreto. Os gráficos ficaram bem legais e só a jogabilidade é um pouco decepcionante: as respostas são pouco precisas e às vezes você sente alguma dificuldade para aplicar golpes mais complexos.

Lutador Secreto

O game tem 8 níveis de dificuldade, os rounds duram 10, 60 ou 99 segundos. Se preferir, você pode colocar tempo indeterminado. Duas pessoas podem escolher um mesmo lutador e você tem três modos para jogar. Game Play é o tradicional modo em que um jogador escolhe um personagem e sai lutando contra todos. Se tiver uma performance excepcional, você enfrenta Ryo Sakazaki na luta final. Ele é o lutador secreto e só os grandes lutadores têm condições de enfrentá-lo. Em V.S. Play, o negócio é chamar um amigo fera e competir até descobrir quem é o melhor. Como em Game Play, as lutas duram 3 rounds. License Play tem um desafio legal: não há barra de energia e você tem 3 minutos para detonar o maior número possível de oponentes. O cronômetro pára no final de cada luta e volta a correr no começo da seguinte. Seja rápido!

Axel Hawk

Tornado Upper - ↓↘→ + soco

Smash Bomber - ↙→ + soco
Axel Dance - soco repetidamente
Golpe especial - ←→↘↓↙↗ + B + X

Lawrence Blood

Bloody Saber - ←↙↓↘→ + soco

Bloody Spin - ←→ + chute
Bloody Cutter - ↓↑ + soco
Golpe especial - ↘←↙↓↘→↙→ + A + B

Geese Howard

Rappuken (magia) - ↓↘→ + soco

Shippuken - ↓↙← + soco
Atemi-nage - ←↙↓↘→↗ + soco
Golpe especial - ↙→↘↓↙←↘ + B + X

Wolfgang Krauser

Golpe especial - ←2seg↗ + X + Y

Blitz Ball (magia) - ↓↙← + soco ou chute
Leg Tomahawk - ↓↘→ + chute
Atemi-nage - ←↙↓↘→↗ + soco

Big Bear

Golpe especial (bafo de fogo) - →↘↓↙←→ + X + B

Ombrada - ↙2seg→ + soco
Enganada - perto do inimigo, dê um chute forte

Mai Shiranui

Golpe especial (cotovelo de fogo) - →←↙↓↘→ + B + X

Leque de fogo - ↓↙← + soco
Leque voador - ↓↘→ + soco
Pulo com cotovelada - ←↙↓↘→ + chute
Pulo com ombrada - ↓↑ + soco

Jubei Yamada

Golpe especial (foguete com fogo no chão) - perto do inimigo, ↙2seg↓↘ + B + X

Foguete - perto do inimigo, ↓2seg↑ + soco
Disco (magia) - ←2seg→ + soco
Corre e joga o inimigo no chão - ←→ + chute

Cheng Sin Zan

Golpe especial (bolinha elétrica) - ↙2seg↓↘ + X + B

Barrigada - ↓2seg↑ + soco
Virar bola - ←2seg→ + chute
Magia da bola - ↓↘→ + soco

SOCCER SHOOTOUT
Capcom

Esporte - 1 a 4 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Os modos Training e Indoor Soccer são legais e o game é muito bem acabado. Mas deveria ter mais times e uma seta indicando o jogador controlado.

COMANDOS

Defesa

A	Retoma a bola
B	Carrinho
Y	Ombrada
Nos pênaltis	B+ Direcional

Ataque

A	Chute forte/ cobrança de lateral e tiro de meta/ bicicleta/ cabeçada/ peixinho
B	Chute rasteiro
X	Chute alto
Y	Passe

Depois que uma falta é cometida, pinta a tela de substituições. De repente você tem que tirar algum jogador...

A Capcom dá mais uma bola dentro! Soccer Shootout é um maravilhoso game de futebol, que traz duas novidades legais: os modo Training e o Indoor Soccer. Além disso, os gráficos ficaram ótimos e a jogabilidade surpreende, com respostas rápidas e precisas. O único detalhe é que se você não está dividindo o comando de um time com alguém, não aparece nenhuma seta indicando o jogador que está sendo controlado. Mesmo assim, o game vale a pena. Experimente!

Quando você divide o comando, aparecem setas indica[ndo] os jogadores controla[dos]. Assim fica mais fácil.

SOCCER SHOOTOUT

OPÇÕES

Você tem dois gramados diferentes para escolher e os tempos podem durar 3, 5 ou 10 minutos. Se você tiver um adaptador para quatro joysticks, quatro pessoas podem jogar juntas ou alternadamente na maioria dos modos. São 12 times à sua disposição e seis modos diferentes. Depois das faltas ou dos gols, aparece o replay para tirar as dúvidas do lance.

EXHIBITION

São as famosas disputas simples. Quando persiste o empate, pintam dois tempos de prorrogação. Se a igualdade permanecer, você escolhe dez batedores para séries de cinco pênaltis.

MAIN GAME

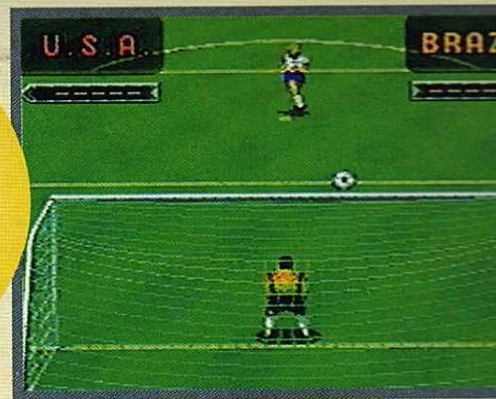
Neste modo você disputa um campeonato com 12 times. Podem ser 22 ou 44 partidas e você pode assistir os jogos dos outros times. Dois jogadores podem comandar um mesmo time ou cada um fica com uma equipe diferente.

ALL STARS

São disputas simples com os melhores atletas do game. Cada jogador tem duas seleções diferentes para escolher

P.K. (PÊNALTIS)

Disputa de pênaltis com duas séries de cinco. Se houver empate, a disputa é decidida em séries simples, ou seja: Ganha quem consegue o primeiro ponto de vantagem.

Nos pênaltis, escolha um canto, bata forte e reze para o goleiro não escolher o canto certo

INDOOR SOCCER

Este modo é absolutamente original. Trata-se de um futebol disputado numa quadra cercada por paredes. Desta forma, os jogos não tem escanteios, laterais e nem tiros de meta. As equipes tem só 8 jogadores e as faltas não são marcadas. Adrenalina pura!

O jogo nesta quadra fechada fica muito mais corrido. É emocionante do começo ao fim!

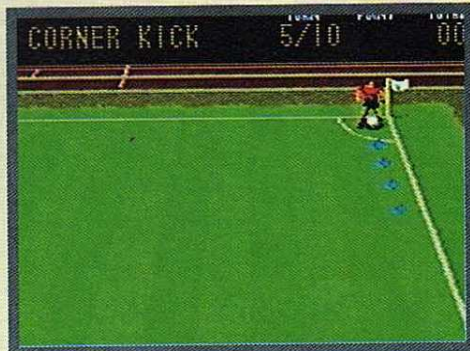
TRAINING

É a melhor forma de se acostumar comandos do game. Você treina v fundamentos como drible, chute dir cobrança de escanteios e carrinhos

Dribble - Treino de drible

Sliding Kickle - Carrinho

Free Kick - Chutes a gol

Shoot - Treinos de ataque

Corner Kick - Cobrança de escanteio

Depois de cada treino, o seu desempenho: " bem.Você está chegando lá".

FIGHTER'S HISTORY
Data East

Luta - 1 ou 2 jogadores
20 mega

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●

O jogo segue o esquema de Street Fighter 2 sem ter a mesma qualidade. Além disso, perdeu muito da versão original

COMANDOS

A	Chute fraco
B	Chute médio
X	Soco fraco
Y	Soco médio
L	Soco forte
R	Chute forte

Pra esquentar este jogo-plágio, tente o seguinte truque para jogar na pele dos chefes Karnov e Clow. Espere o logo do game desaparecer e dê a seqüência: → → ↑ ↑, L, R. Você vai ouvir um barulhinho se estiver tudo OK.

Este game tenta ser uma versão de Karnov's Revenge, do Neo Geo. Mas o resultado é decepcionante. A qualidade dos gráficos e do som decaiu muito e até o número de lutadores diminuiu - Zazie e a Yungmie estão ausentes. O desafio também ficou devendo, exigindo muito pouco de sua perícia. A única coisa que se salva é a jogabilidade contínua. Resumindo, este é mais um daqueles lançamentos caça-níqueis. Confira e tire suas próprias conclusões.

PORRADAS
SEM BLABLABLÁ

STAGE SELECT
RAY STAGE
KEY SET
TIME LIMIT ON
HANDICAP
1P 1234567 2P 1234567

A melhor opção para lutas rápidas é a Versus. Nesta tela você pode ajustar a força do seu lutador. Experimente todas as regulagens para sentir a diferença

Apesar do nome, Fighter's History não tem história nenhuma. São sete fases em que o lance é escolher um dos nove personagens e descer a lenha. Em **CPU Battle,** você vai encarar um a um todos os lutadores e depois enfrentar os dois chefes: Karnov e Clown. Há o modo Survival, em que você pode formar um time de 5 lutadores. Rolam pegas contra um time formado pelo computador ou por um segundo jogador. As lutas duram um round apenas e quem perde, muda de personagem. **Versus** traz desafios simples, disputados em melhor de três e por dois jogadores. Neste modo dá para mudar a força dos lutadores, bastando ajustar o seu Handicap. Ele pode variar de 1 a 7. Confira!

Os Melhores Lutadores

Ray

Policial norte-americano com 1,85m e 95kg. Confira estes golpes do personagem:

Chute especial
↓↙← + chute
Corrida com ombrada
→→ + soco

Big Tornado
↓↘→ + soco

Mizoguchi

Estudante japonês com 1,88m e 95kg. Seus melhores movimentos são:

Gancho - ↓↙← + soco
Seqüência de chute
↓↘→ + chute (repita a seqüência do direcional para cada chute)

Magia especial
↓↘→ + soco

Samchay

Lutador de kickboxing tailandês com 1,90m e 77kg. Sua força está nas pernas:

Joelhada
↓↘→ + chute
Corrida com joelhada
soco + chute

Soco com magia
↓↘→ + soco

Matlok

Músico inglês de 1,72m e 60kg. Apesar da profissão, não tem medo de socar os adversários:

Chute especial
←2seg→ + chute
Girada de pernas
↓2seg↑ + chute

Magia
←2seg→ + soco

GRIDDERS

Que tal encarar um desafio mais inteligente? Afinal, como diriam as nossas avós, cabeça não serve apenas para usar chapéu. Se você concorda, experimente Gridders. O game da Tetragon é um prato cheio para quem gosta de gastar os neurônios e não só as pontas dos dedos. O jogo vem embalado na já tradicional qualidade gráfica do 3DO e a trilha sonora é arrasadora. Então não perca tempo e mostre que os games não vivem apenas de porradas...

GRIDDERS
Tetragon
Estratégia - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Gridders tem um ótimo desafio mas o esquema do jogo tem poucas variações e assim fica um pouco cansativo. A jogabilidade poderia ser melhor

COMANDOS

C	Mudar a visão do jogo
Direcional + R	Aproximar a sua visão

★ **Para repor sua energia pegue os triângulos cor-de-rosa com bolinhas nas pontas**

★ **Não pegue os triângulos vermelhos: eles tiram energia**

O visual do game é maravilhosamente futurista! Tome cuidado para não ser esmagado pelos Gridders

CRISE ENERGÉTICA NA TERRA

A trama acontece no ano 2049. Todos os recursos naturais da Terra se esgotaram e o planeta está a beira de um colapso por falta de energia. Para tratar desta importante questão, o conselho do mundo se reúne e decide pedir ajuda à misteriosa Gridders Corporation. A empresa criou cubos autômatos utilizados na linha de produção, que são chamados Gridders. A empresa é quase completamente automatizada e acredita-se que ela tenha o segredo da fusão a frio, que seria a melhor forma de resolver os problemas da humanidade. Acontece que a companhia é um mistério e um dos seus últimos funcionários, Zack, é despedido, apesar da sua comprovada eficiência. Quando está saindo, Zack recebe um bilhete que afirma existir um segredo no porão da fábrica. O bilhete é assinado por uma certa Sandra. Quem é Sandra? Qual é o segredo? Você é Zack e só jogando vai descobrir...

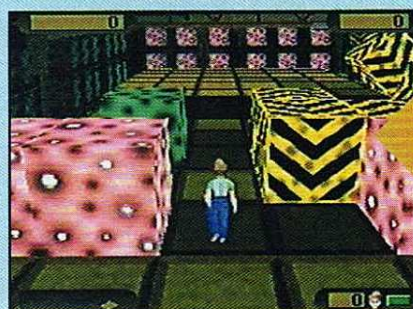
DIFICULDADE CRESCENT

No decorrer do jogo, as fases vão ficando cada v mais difíceis e surgem itens novos como o Diverto que modifica o movimento dos Gridders d acordo com o sentido indicado nas flechas. Gridder vermelho com bolas pretas tem pedra vermelhas (Hex Keys) no seu interior que servem pa levantar plataformas e, desta forma, travar o movimento d outros Gridders.

O número Pyramid Keys q você precisa peg para mudar de fa está indicado canto inferior e querdo da tela

Pegue as pedras vermelhas (Hex Keys) que estão nestes Gridders. Espere até eles mudarem de cor. Depois pegue-as e ative as plataformas quando precisar

ESTRATÉGIAS

Na maior parte do tempo, Zack anda acompanhado por Fidex, seu fiel companheiro metade cão, metade robô. Para mudar de fase você precisa pegar pedras verdes chamadas Pyramid Keys. Estas ficam dentro dos Gridders, que têm triângulos verdes nas laterais. Para pegar as Pyramid Keys, você precisa interromper o movimento dos Gridders por alguns instantes e depois coletá-los no caminho. Acontece que eles têm movimentos variados e você vai rachar a cuca para pará-los sem se machucar, uma vez que você não pode encostar neles por muito tempo. A melhor estratégia é utilizar os cubos imóveis como anteparo para os Gridders.

Você precisa montar um esquem com os Divertors e o Gridders cor-de-rosa p parar os Gridders que c as Pyramid Keys. Quand estiverem travados, es até ouvir o sinal. Depois é só pegá-los

CCO/Novatrade

Aventura - 1 Jogador

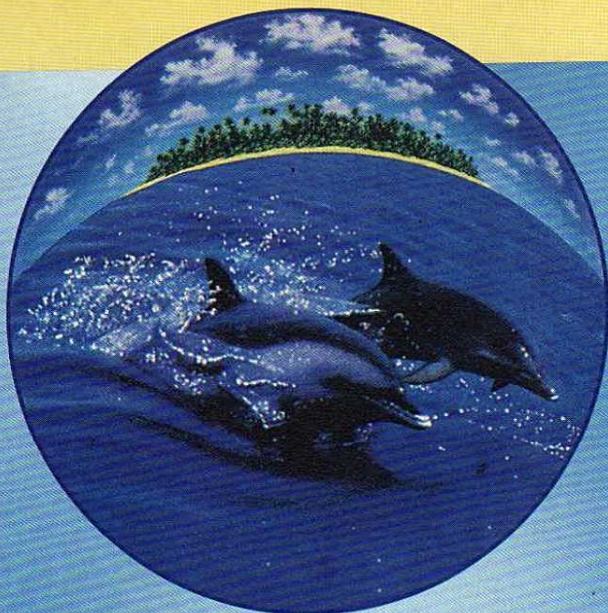
RÁFICO	●●●●
OM	●●●
ESAFIO	●●
IVERSÃO	●●●
OGABILIDADE	●●
RIGINALIDADE	●●

ara um game como este jogabilidade deveria ser ez. O resultado dos mo- imentos do golfinho se- a mais animal

COMANDOS

otão 2 árias vezes	Nadar rápido
otão 1	Falar com os ami- gos/destruir os inimigos
otão 1 e 2 untos	Corridinha
otão 1 egurado	Mostra localização

★ **O game tem pas- swords personaliza- das. Saque algumas possibilidades:**
Medusa Bay - MGBVV
Under Caves - CJRIC
Ridge Water - SFVYD
Open Ocean - EYECK
Cold Water - IUFCC

★ **Os peixinhos ser- vem de alimento e encostar em medu- sas tira energia**

ECCO THE DOLPHIN

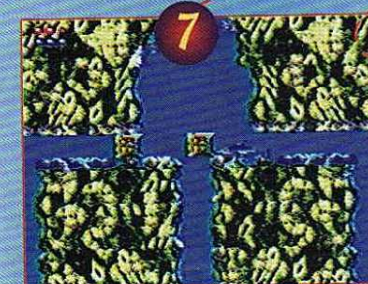
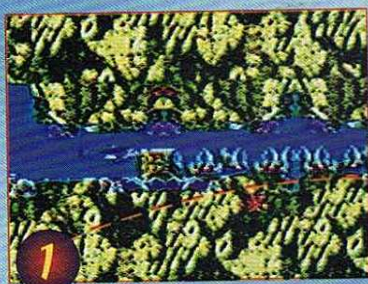
Com certo atraso, depois das versões arrasadoras para Mega e Sega CD, o simpático golfinho mergulha no Master System. Agora, você vai poder dar profundos rolês além de piruetas na superfície. É a Tec Toy quem está lançando este cart da Novatrade. A estrutura do game é bem simples e a história tem tudo a ver com as versões anteriores. E você tem muitas fases – bastante semelhantes – para explorar. É pena que o som seja aquele manjadinho dos games para Master. Em comparação os gráficos ficaram muito bons para um 8 bits. Acompanhe o início da aventura de Ecco. Cada número no texto corresponde a uma foto.

PROFUNDO MAR AZUL

Algo estranho vindo dos céus sugou todos os amiguinhos de Ecco. Seu objetivo na Medusa Bay é salvar uma baleia. Procure o caminho certo até encontrar uma pedra.(1) Você deve dar a volta e empurrá-la para poder passar pelos espinhos e prender o peixe.(2) Aliás, este danado sempre aparece para impedir que você salve os amigos. Depois de encontrar a baleia(3) o lance é encontrar a saída. Os cristais são as portas. Encontre e toque o amarelo e vá em busca do branco(4). Saindo, você passa para a Under Caves. Não se esqueça de ir sempre à superfície para pegar ar. Observe sempre seu nível de energia e ar na tela acima à esquerda. Encontre as três estrelinhas e leve-as até o pilar de pedras para quebrá-lo(5). Continue passeando pela fase. O polvo só assusta. O segredo para passar por ele é ficar perto das rochas e subir bem devagar(6). Depois disso, procure os cristais e a saída. Novo desafio: a próxima fase é a Ridge Water. Nela, você deve salvar dois outros golfinhos. Ao cruzar com o cenário da foto(7), derrube primeiro a pedra da direita e empurre-a para a esquerda. Suba pelo meio e empurre a outra pedra para prender aquele peixe safado. Você vai demorar um pouco para encontrar os dois amigos. O cenário de gelo da Cold Water é bem bonito. Faça Ecco deslizar na superfície congelada(8). Tem mais Ecco pela frente. Bom mergulho!

1

4

ROMAGNOLI

Essa é a rádio.

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas
Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara.
Consultores - Angelo Ishi, Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Ilustração de Capa** - Sérgio Carreras. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luis Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **66**, setembro de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro**: Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

ANER

PRÓXIMA EDIÇÃO

Pegue o joystick, ligue o power e prepare-se: outubro é um mês quentíssimo e Ação Games nº67 já vai estar no clima

MEGA/SNES
DOUBLE DRAGON 5

Duas versões da hora. Os irmãos Billy e Jimmy Lee atacam em clima de Street Fighter, com cenários fixos e golpes de montão

- ★ Dica inédita para a versão Turbo Arcade: Akuma Versus Akuma
- ★ Truques muito loucos para as versões Super de Mega e SNES
- ★ E o preview da versão Super para 3DO

PC
BENEATH A STEEL SKY

Um adventure inovador para o seu micro, que exige pouca memória disponível e menos conhecimentos de inglês que o habitual.

NEO GEO
TOP HUNTER

A SNK ataca de Aventura. Mas o resultado final é um fiasco. Só a jogabilidade se salva.

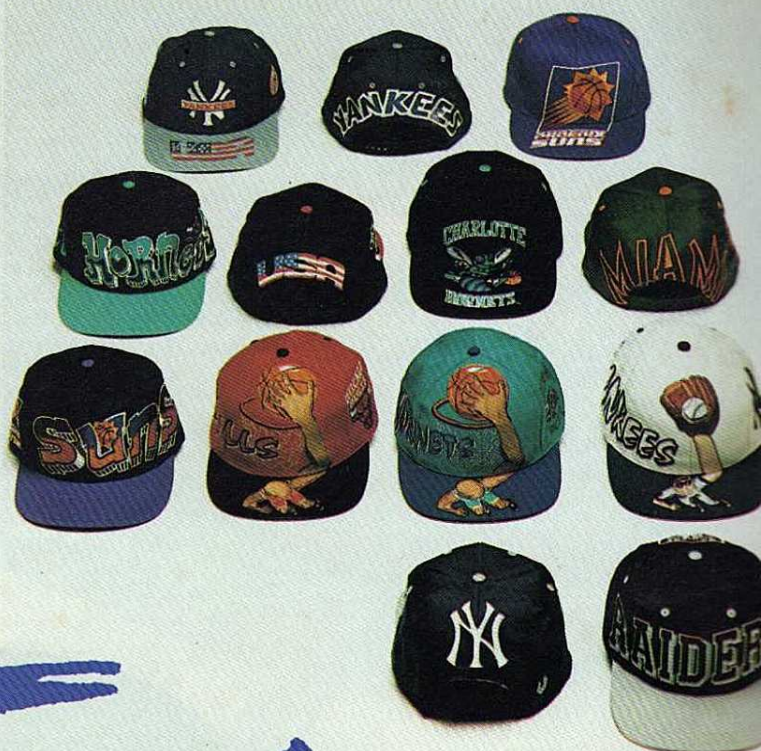
E muito mais Dicas e Previews

AÇÃO GAMES
O VIDEOGAME DO PRESENTE E DO FUTURO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda.- Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

Trax™
© STUDIO 305
EDUARDO GIRÃO

MEGAVISION
O MEGA
MASTER
DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*
E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.*

DYNACOM
A Dynacom é fera.